1993年8月1日発行(毎月1回1日発行)第12巻第8号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコンBASIC Magazine

わかる!動かせる!コンピュータの楽しい活用法を満載!!

AUG.1993 8

SINCE 1982

特別定価 480円(別冊付録共)

特集 プロ・アドバイザー協力企画 NEC98・EPSON PC・富士通FM TOWNS 全機種対応度をチェック!!
Windows3.1完全活用に必要な周辺機器はコレだ!

ワープロと386SX搭載のDOS/Vパソコンが合体
400dpiのプリンタもついてWindows3.1も走る!
SHARP書院パソコン

新連載:専用FAXよりお得?! 最新FAXモデム全機種一覧掲載
わが家にFAXモデムがやってきた!

知らなきゃソンする情報を掲載:パソコン環境整備術
ハードディスクがクラッシュ!中身のデータは生か死か!?

大好評!連載中! CPUパワーアップ工事
パソコンの病院,コンピュータ・クリニックで愛機を診察

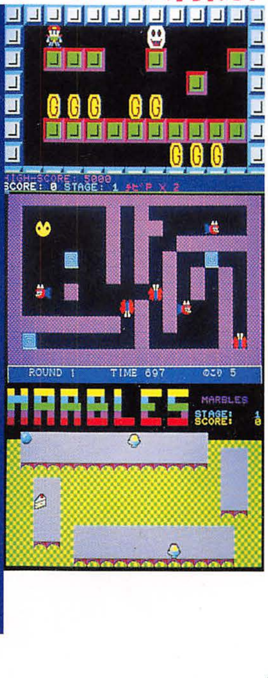
綴込付録
スーパーソフトホットインフォメーション
あらゆるパソコン/ゲーム機の新作ソフトを網羅!

X68K/PCエンジン/メガドライブ版をまとめて紹介
「悪魔城ドラキュラ」特集

発売直前!この2タイトルから目がはなせない!
シルフィード(メガCD) ストⅡターボ(SFC)

総力取材・こんなにあった!
ワープロ/電子手帳で遊べるゲームたち

誰にでも打ち込める31本のプログラムを掲載



最新パワーアップ・キット一覧掲載
◎パワーアップ情報対応機種
■PC-9801BX,CS.CV,DA,DS,DX.DX2,DX5,E,ES,EX,EX2, EX21,EX51,F,FA,FS,FX,M,RA,RA2,RA5,RA21,RA51,RS,RX,RX2,RX21,RX41,US,UV,UX,UX21,UX41,VM,VX,VX01,VX2,VX21,VX4,VX41■PC-98RL■PC-98XA■PC-98XL■PC-H98, model80■PC-9821Ae,Ac,Ap,As■PC-9801NS,NS/E,NC■PC-286US,V,VE,VF,VG,VS,X■PC-386G,GE,GS■PC-386NOTEA,W,AR■PC-486GF,GR,P■J-3100GT,SX, ZS■IBM5510■FMR-50HE1,50FEI



保存版 別冊付録 「マーティー」だからできることを満載したおもしろマガジン 家族みんなで楽しく使える
FM TOWNS マーティー MARTY のスーパーガイド

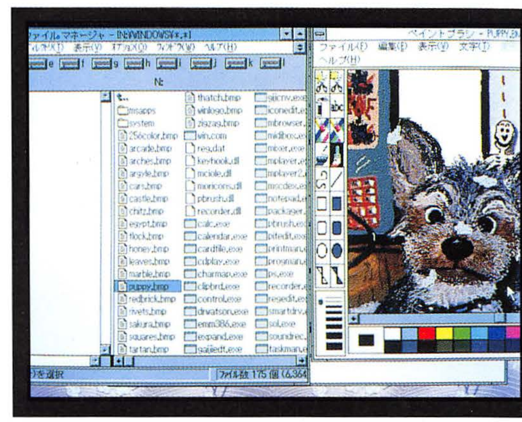
夢をかたちに
信頼と創造の富士通

マルチメディアのFMTOWNSなら「Windows3.1」もここがちがう。

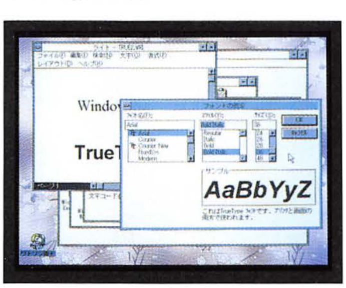
さらに使いやすくなって新登場。
FMTOWNSの世界を拡げる「Windows3.1」。



Windows3.1 フルカラー



Windows3.1 ファイルマネージャー



Windows3.1 アウトラインフォント

● Microsoft® Windows ™ Version 3.1 (Windows3.1)は、GUIやウィンドウ表示でフレンドリーな操作環境を提供した「Windows3.0」をパワーアップ。アウトラインフォント「TrueType」や映像や音声を利用するための「マルチメディア機能」を標準サポートした、より使いやすく表現力あふれる「Windows」です。

●OLEやドラッグ&ドロップなどの使いやすい操作環境、「TrueType」や「FontCity」による高品位アウトラインフォントなど、「Windows3.1」の基本性能は、もちろんサポート。そのうえ、FM TOWNS版は、以下のような数々の特長をそなえています。

●フルカラーのサポート：別売のフルカラーカード(FMT-461)を利用する事により、Windows上で1,677万色のフルカラーデータを利用する事ができます。

●TownsOSのデータ利用：データコンバータにより、TownsOSで作成したデータをWindowsで利用できるように、変換できます。また、「LiveMovie」の動画データや音声データ(SNDファイル)、音楽データ(EUPファイル)などを直接再生することもできます。

提供価格：18,800円(税別)
提供時期：7月初旬提供予定

FMTOWNSなら、Windowsソフトに加え、マルチメディアを活かしたオリジナルソフト700種も利用OK！

FUJITSU

もっと拡がるFM TOWNSの世界。周辺機器もますます充実。



ページプリンタ(FMLBP-102)

小型化、軽量化、低価格化を実現。明朝体、ゴシック体のアウトラインフォントを標準搭載。
(7月初旬提供予定)

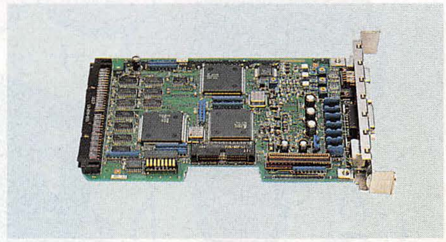
提供価格:168,000円(税別)　提供会社:富士通㈱



カラー熱転写プリンタ-10(FMPR-221G)

48ドット、360dpiの高品位印字を実現。144ドットマルチラインヘッドの採用により漢字165字/秒の高速印字もOKです。

提供価格:120,000円(税別)　提供会社:富士通㈱



フルカラーカード(FMT-461)

FM TOWNSで、1,677万色フルカラー画像の表示/編集を行なうためのカード。

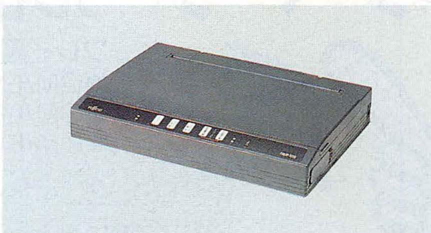
提供価格:128,000円(税別)　提供会社:富士通㈱



ビデオ出力ユニット(FMT-417)

FM TOWNSの美しい画面を一般のTVに出力できます。※接続用にCRTケーブル(FMT-723:8,000円〔税別〕)が必要です。

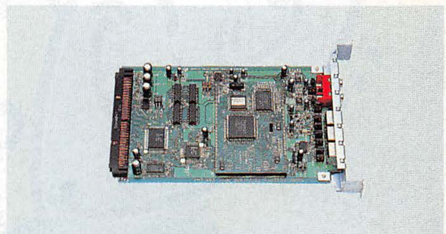
提供価格:59,800円(税別)　提供会社:富士通㈱



インクジェットプリンタ-8(FMJP-101G)

48ドット、360dpiの高品位印字。インクジェット方式による低ランニングコストを実現しました。

提供価格:79,800円(税別)　提供会社:富士通㈱



MIDI音源カード(FMT-403)

各種MIDI楽器に接続してFM TOWNS上でコントロールするためのカード。315音色のGS音源+ドラム9種の音源を内蔵。

提供価格:72,800円(税別)　提供会社:富士通㈱

コンパクト一体モデルから、486CPU搭載のハイエンドマシンまで。FM TOWNSは4機種13タイプ。



モデル HR

高速486CPU搭載のハイエンドマシン

モデルHR20 (2FD)……………328,000円(税別)
モデルHR100(2FD、100MBHD)‥408,000円(税別)
モデルHR200(2FD、200MBHD)‥468,000円(税別)
メインメモリ4MB　※カラーCRTは別売



モデル HG

パワフル&クイックのスタンダードマシン

モデルHG20 (2FD)……………303,000円(税別)
モデルHG40 (2FD、40MBHD)…353,000円(税別)
モデルHG100(2FD、100MBHD)‥383,000円(税別)
※カラーCRTは別売



モデル UR

コンパクト&486SX搭載

モデルUR20 (2FD)……………288,000円(税別)
モデルUR40 (2FD、40MBHD)…338,000円(税別)
モデルUR80 (2FD、80MBHD)…358,000円(税別)



モデル UG

コンパクト&ハイクオリティのマルチメディア・パートナー

モデルUG10(1FD)……………238,000円(税別)
モデルUG20(2FD)……………268,000円(税別)
モデルUG40(2FD、40MBHD)…318,000円(税別)
モデルUG80(2FD、80MBHD)…338,000円(税別)

FMインフォメーションサービス〔お問い合わせ時間〕10:00AM~6:00PM 月~土(祝日を除く)

●札幌(011)222-5476 ●青森(0177)23-3291 ●盛岡(0196)51-9829 ●仙台(022)267-5250 ●福島(0245)23-3803
●つくば(0298)56-5113 ●宇都宮(0286)38-9865 ●足利(0284)72-3390 ●大宮(048)649-7055 ●千葉(043)222-3117
●東京(03)3646-0816 ●立川(0425)28-1567 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●藤沢(0466)24-6072
●小田原(0465)24-5002 ●新潟(025)244-8295 ●富山(0764)42-6877 ●金沢(0762)62-7032 ●長野(0262)24-3831
●松本(0263)36-7609 ●静岡(054)252-8674 ●浜松(053)453-7106 ●沼津(0559)52-2514 ●名古屋(052)261-5141
●滋賀(0775)25-5585 ●京都(075)231-6610 ●大阪(06)346-5415 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334
●広島(082)211-1759 ●福山(0849)27-3553 ●山口(0839)25-5453 ●徳島(0886)56-0304 ●高松(0878)51-8125
●高知(0888)21-2234 ●北九州(093)521-8828 ●福岡(092)713-4392 ●長崎(0958)20-3526 ●大分(0975)38-0616
●宮崎(0985)31-8327 ●鹿児島(0992)24-8810 ●沖縄(098)863-7248

マルチメディア・リーダー

FM TOWNS II

モデルHR/モデルHG/モデルUR/モデルUG

KAWAI

HYPER Sound Palette
KAWAI COMPUTER MUSIC SYSTEM

GMega音源を搭載した サウンドパレットシリーズの新しい顔。 その名も「ハイパーサウンドパレット」



¥80,000(税別) メーカー希望小売価格

新・発・売

セット内容

●GMシンセサイザーモジュール GMega L
◆最大32音ポリフォニック ◆PC98/Mac/IBM-PC直結のI/F内蔵 ◆GM/SP/ユーザーの3バンク ◆7種類のドラムキット内蔵 ◆本格的デジタルシンセサイザー ◆オリジナルサウンドを128音色まで本体内にメモリー可能 ◆55種類の音律内蔵 ◆6種類のデジタルリバーブ内蔵

●マルチトラックシーケンスソフト
◆16演奏トラック＋1リズムトラックの17トラック仕様 ◆リアルタイム/音符貼付/数値の3種類の入力方法 ◆特定パートや特定パターンのみのロード/セーブが可能

●スコアプリンター
◆パート譜から最高17段までの総譜作成可能 ◆ドラム譜をはじめ各種リズム譜にも対応 ◆手間いらずな全自動の音符データ変換機能 ◆符桁も自動で表示 ◆高速スクロールで全パートを確かめながら編集可能 ◆段間や小節幅などの編集は自由自在 ◆印刷前にイメージで確認可能 ◆美しい印字レベル

●GMega L コントローラー
◆ミキサー感覚のプレイ画面 ◆GMega Lの様々な機能をパソコンの大画面で設定可能 ◆カラフルなグラフィックとグラフ表示で簡単に音創り ◆ドラム音色も思いのままにエディット可能 ◆抜群のユーザーインターフェイス ◆音色ファイルを作ることで、複数のユーザーバンクをエミュレート。オリジナルの音色ライブラリーも作れます

●MIDIファイルコンバータ
◆ハイパーサウンドパレットとスタンダードMIDIファイルとの双方向コンバーター ◆フォーマット0/フォーマット1に対応 ◆タイムベース48/96/192に対応

●シリアルインターフェイスケーブル
◆GMega LとPC-98とを直結する専用接続ケーブル

●取扱説明書
◆各機能ごとに分類して、わかりやすく解説

●サンプルソングデータ
◆各ジャンルから選りすぐったソングデータ ◆全10曲

GENERAL MIDI
GM(General MIDI)システムとは音源のMIDI機器の仕様をメーカーを越えて標準化することを目的とした推奨規定です。

モニタープレゼント実施中!!

KAWAIでは、『ハイパーサウンドパレット』の使用感想をレポートしてくれるモニターを募集しています。募集人員は10名。モニター期間は3ヵ月で、期間終了後には製品を無料で差し上げます。(応募者多数の場合は抽選)

【応募方法】
官製ハガキに ①住所 ②氏名 ③年齢 ④職業 ⑤お使いのパソコンの機種 ⑥この記事をご覧になった雑誌名 ⑦コンピュータミュージック歴をご記入の上、当社「ハイパーサウンドパレット」モニタープレゼント係までお送り下さい。
申し込み締切は、平成5年7月末日(当日消印有効)※発表は8月初旬、郵便にて通知いたします。

送り先
〒430 静岡県浜松市寺島町200
株式会社 河合楽器製作所 コンピュータミュージック
「ハイパーサウンドパレット」モニタープレゼント係

●対応機種：NEC PC98シリーズ(VM以降及び互換機)
●プリンター：PC-PRシリーズ、ESC/P(80を除く)
●要MS-DOS Ver.3.3以上 ●要バスマウス
●ハードウェアおよびソフトウェアの詳細な仕様等についてはカタログを参照ください。
●記載の社名、製品名は各社の商標または登録商標です。

株式会社 河合楽器製作所
〒430 静岡県浜松市寺島町200 株式会社 河合楽器製作所
コンピュータミュージック事業開発室 TEL.053(457)1350

安いのに親切TSUKUMO 周辺機器大特価販売中！

半期に一度のツクモ決算大セール!!

グローバル会員の方は、通信販売のお安いもらぁーくらく！お電話一本でカード払いが出来ます!! お電話下さい!!

全国 どこからでも 通話料無料

通信販売のご注文は下記フリーダイヤルへ

受注専用フリーダイヤル 0120-377-999

通販センター 03-3251-9911 商品についてのお問い合わせは各支店又は通販センターへ。

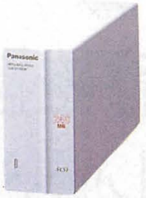
ハードディスクPC外付タイプ



緑電子 120MB
NOVA-120
定価￥81,800
ツクモ決算特価
限定品 ￥49,800



日本テクサ
ES-170
定価￥99,800
ツクモ決算特価
￥62,800



Panasonic
LK-RH240NK
●バスマスタ対応
定価￥178,000
ツクモ決算特価
￥8?,800

●PC-9801NOTE用

PC-9801NS/E以降の機種に対応(NS/Lを除く)

●PC-98US/MULTI用

エレコム EN-80(80MB)……………定価￥118,000 ツクモ決算特価￥36,600
日本テクサ TR-NE120(120MB)……定価￥ 98,000 ツクモ決算特価￥46,800
エレコム EN-200(200MB)…………定価￥158,000 ツクモ決算特価￥67,800

PC-9801FELLOW専用 内蔵HDD(IDE仕様)

日本テクサ
TX-HD170F(164MB)定価￥59,800… ツクモ決算特価 ￥36,800
日本テクサ
TX-HD240F(239MB)定価￥79,800… ツクモ決算特価 ￥48,800

PC-9821MATE専用 内蔵HDD(IDE仕様)

日本テクサ
TX-HD170M(164MB)定価￥64,800… ツクモ決算特価 ￥38,800
日本テクサ
TX-HD240M(237MB)定価￥84,800… ツクモ決算特価 ￥50,800

X68000・FM TOWNS用 SCSI HDD

★SCSIボード別売

120MBハードディスク……ツクモ決算特価￥50,000
170MBハードディスク……ツクモ決算特価￥63,000
240MBハードディスク……ツクモ決算特価￥75,000

MOディスク

ロジテック(X68000・TOWNS用)
LMO-FMX330
メディア、フィルター、レンズクリーナー
定価￥178,000
ツクモ決算特価
￥148,000

RAMボード(X68000用)

1MB増設RAMボード(CZ-600C専用)…………ツクモ決算特価￥11,000
1MB増設RAMボード(ACE/PRO、PROIIシリーズ用)ツクモ決算特価￥11,000
2MB増設RAMボード(拡張スロット専用)………ツクモ決算特価￥23,000
4MB増設RAMボード(拡張スロット専用)………ツクモ決算特価￥39,000
8MB増設RAMボード(X68030専用)…………ツクモ決算特価￥46,800

aiwa新製品モデム

PV-AF24V5
G3FAX機能付
2400bpsモデム
定価￥29,800



ツクモ決算特価 ￥23,800

PV-AF144V5
G3高速FAX機能付
14400bps超高速モデム
定価￥64,800



ツクモ決算特価 ￥49,800

X68000コンピュータアート

―スーパーグラフィックツールセット―

その1 慣れてしまうとマウスがいらない

NS Calcomp製 Drawing Pad…………定価￥76,500
(タブレットセット)
サンワード Matier(マチエール)…………定価￥39,800
合計定価 ￥116,300
ツクモ決算特価￥95,000

その2 ハイクオリティなのにこんなに安い

ヒューレットパッカード HP Desk Jet 505J 定価￥99,800
(インクジェットプリンタ)
カラーキット…………定価￥12,000
アーベル プリンターケーブル……定価￥ 4,800
サンワード Matier(マチエール)……定価￥39,800
合計定価 ￥156,400
ツクモ決算特価￥112,000

プリンター

Canon
BJ-10V Lite
定価￥69,800



ツクモ決算特価￥5?,800

EPSON
MJ-500
定価￥74,800

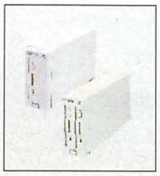


ツクモ決算特価 ￥54,800

ツクモオリジナル TSシリーズ

PC-98/286、386、486用外付ドライブ

3.5インチ
TS-3AS
●デスクトップ用ケーブル付。
●別売ソフトで2HD/2DD自動切替に対応。
●今なら自動切替ソフト(定価￥2,500)付。



TS-3AS1 1ドライブ 定価￥21,800
ツクモ特価￥16,800
TS-3AS2 2ドライブ 定価￥32,800
ツクモ特価￥25,800

X68000用外付ドライブ

3.5インチ
●2DD/2HD/2HC/1.44MBフォーマット対応。
●ユーティリティソフト付属(デバイスドライバ/フォーマッタ)
●標準サイズケーブル付。
※初代X68はROM交換が必要な場合があります。
※Compact XVI/68030でお使いの方は別売ケーブル(TS-XR5CA特価￥6,800)が必要です。



TS-3XR1 1ドライブ 定価￥44,800
ツクモ特価￥35,800
TS-3XR2 2ドライブ 定価￥57,800
ツクモ特価￥46,800

5インチ
●2DD/2HDフォーマット対応。
●ドライブ番号の切換スイッチ。
●Compact XVI/X68030用ケーブル付。



TS-5XR1 1ドライブ 定価￥53,800
ツクモ特価￥42,800
TS-5XR2 2ドライブ 定価￥72,800
ツクモ特価￥57,800

※お支払いは、便利な商品到着払い(手数料要)をご利用下さい。

P&Aならではの 新品パソコン 5年保証

《業界No.1の"P&Aメンテナンスサポート"》

最高の保証システム

① 業界最長の新品パソコン5年保証
(※モニター・プリンター3年間保証!! ※一部商品は除きます。)
② 中古パソコンの1年間保証(※モニター・プリンター6ヶ月間保証!!)
③ 初期不良交換期間3ヶ月(※新品商品に限らせていただきます。)
④ 永久買取保証
⑤ 配達日の指定OK!!(土曜・日曜・祭日もOK!!)
⑥ 夜間配達もOK!!(※PM6:00〜PM8:00の間 ※一部地域は除きます。)

便利でお得な支払いシステム

① 翌月一括払い手数料無料(ご利用下さい。)
② 業界No.1の低金利!!
③ 月々の支払いは¥1,000より
④ 9ヶ月先からのスキップ払いOK!!
⑤ 84回までの分割、ボーナス併用OK!!
⑥ カレッジクレジット
⑦ ステップアップクレジット
⑧ ボーナスだけで10回払いOK!!
⑨ 現金一括支払いOK!!
⑩ 商品到着払いOK!!(代引き手数料が必要になります。)

(※商品・金額ご確認の上、銀行振込・現金書留にてご入金下さい。)

注目!!一括払い手数料(金利)無料
(平成5年8月末/9月末/10月末のいずれかをご指定ください。)

NEC 今が購入のチャンス!

※NEC PC-98、エプソンシリーズには、M-2HD 10枚、(3.5×5枚)サービスしています。

■シャープモニター(単品・新品限定チルトスタンド付)
① CU-14MD (0.31mm)(ノングレア)……定価¥74,800▶特価¥39,000
② CU-14PD (0.28mm)(ノングレア)……定価¥89,800▶特価¥44,000

今月の特価限定品



■NEC
⊙PC-9801NS/L
定価¥288,000
P&A超特価¥158,000

■キャラベル
(98Note用内蔵)
⊙AV-080SE
P&A超特価¥35,000
⊙AV-125SE
P&A超特価¥44,000

■スター
⊙JP-200
●24ドット、136桁 漢字プリンター
定価¥104,800
P&A超特価¥39,800

■JOYRITER
(折り巧ぷりんた)
⊙FP-150FX
(PCケーブル、用紙付)
●熱転写48ドット
●PC・FM・J-3100対応
定価¥59,800
P&A特価¥37,000

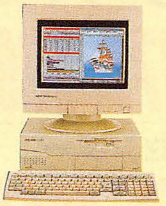
■TEAC
⊙PH-80L
(98NS/L用内蔵)
●80M/15ms
定価¥94,800
P&A超特価¥45,500

■日本テクサ
⊙ST-240LBS
●16ms/2M
定価¥158,000
P&A特価¥82,000

(98FELLOW内蔵専用)
■TEAC
⊙IH-F100
●便利なソフト「The MENU3」インストール済
定価¥46,800
P&A超特価¥25,000

■キャラベル
⊙AV-080NSL
(98NS/L用内蔵)
●80MB/16MS
定価¥108,000
P&A超特価¥46,500

NEC PC-9801BX/BA 9821/Ae/As/Ap (送料¥2,000)



機種	定価	特価
① PC-9801BX/U2+CU-14MD	¥292,800	¥195,000
② PC-9801BX/M2+CU-14MD	¥306,800	¥205,000
③ PC-9801BA/U2+CU-14MD	¥402,800	¥272,000
④ PC-9801BA/M2+CU-14MD	¥416,800	¥282,000
⑤ PC-9821Ae/U2+CU-14MD	¥432,800	¥294,000
⑥ PC-9821Ae/M2+CU-14MD	¥446,800	¥304,000
⑦ PC-9821As/U2+CU-14MD	¥522,800	¥358,000
⑧ PC-9821As/M2+CU-14MD	¥536,800	¥369,000
⑨ PC-9821Ap/U2+CU-14MD	¥624,800	¥433,000
⑩ PC-9821Ap/M2+CU-14MD	¥638,800	¥443,000
⑪ PC-9821model S1	¥318,000	¥230,000
⑫ PC-9821model S2	¥438,000	¥323,000
⑬ PC-9821Ce model S1	¥378,000	¥278,000
⑭ PC-9821Ce model S2	¥488,000	¥360,000

EPSON PC-386/486シリーズ (送料¥2,000)

機種	定価	特価
① PC-486GR2+CU-14MD	¥532,800	¥258,000
② PC-486GR3+CU-14MD	¥557,800	¥275,000
③ PC-486GR5+CU-14MD	¥532,800	¥258,000
④ PC-486GRP2/P5+CU-14MD	¥432,800	¥250,000
⑤ PC-486GRP3+CU-14MD	¥457,800	¥266,000
⑥ PC-486GRS2/S5+CU-14MD	¥542,800	¥295,000
⑦ PC-486GRS3+CU-14MD	¥567,800	¥309,000
⑧ PC-386GS2/5+CU-14MD	¥472,800	¥165,000
⑨ PC-386GS3+CU-14MD	¥497,800	¥190,000
⑩ PC-486P2+CU-14MD	¥352,800	¥193,000

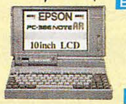
●98シリーズ、エプソンシリーズのモニターを

機種	メーカー・仕様	定価	変更の場合
① CU-14PD	(シャープ)(0.28)	定価¥89,800	に変更の場合¥6,000
② XC-1498CII	(三菱)(0.28)	定価¥107,000	に変更の場合¥8,000
③ PC-KD1521	(NEC)(0.31)	定価¥99,800	に変更の場合¥20,000
④ PC-KD1511	(NEC)(0.28)	定価¥118,000	に変更の場合¥27,000
⑤ PC-KD1522	(NEC)	定価¥99,800	に変更の場合¥30,000
⑥ PC-KM151	(NEC)	定価¥148,000	に変更の場合¥59,000
⑦ PC-KM171	(NEC)	定価¥258,000	に変更の場合¥131,000
⑧ PC-TV454	(NEC)(0.35、チューナー付)	定価¥128,300	に変更の場合¥31,000
⑨ PC-TV455	(NEC)(0.31、チューナー付)	定価¥147,000	に変更の場合¥38,000
⑩ CMT-D14UM5	(サンヨー)(0.28、マルチスキャン)	定価¥118,000	に変更の場合¥35,000
⑪ CR-5500	(エプソン)(0.28)	定価¥168,000	に変更の場合¥30,000
⑫ CZ-613D	(シャープ)(0.31、15" TVチューナー、スピーカー付)	定価¥135,000	に変更の場合¥35,000
⑬ MF-5517AJ	(IDEK)(17インチ、0.28ハイレゾ)	特別価格¥99,800	に変更の場合¥65,000
⑭ MF-8217J	(IDEK)	特別価格¥118,000	に変更の場合¥81,000

を加算して下さい。

ラップトップ(ディスケット5枚サービス) (送料¥1,000)

98 NOTEを専用モニターにつなごう
●CR-98(アルファデータ)
特価¥3,200



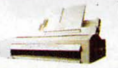


メーカー	機種	定価	特価
NEC	① PC-9801NS/R	¥288,000	¥206,000
	② 9801NS/R40	¥378,000	¥273,000
	③ 9801NS/R120	¥428,000	¥305,000
	④ PC-9801NA	¥348,000	¥238,000
	⑤ PC-9801NAC	¥498,000	¥345,000
	⑥ PC-9801NS/L	¥288,000	¥158,000
	⑦ 9801NS/L40	¥398,000	¥238,000
	⑧ PC-9801T model F51	¥850,000	¥540,000
EPSON	① PC-386 NOTEAR2	¥288,000	¥171,000
	② PC-386 NWR2	¥278,000	¥165,000
	③ NWR1B	¥398,000	¥262,000
	④ NWR1D	¥458,000	¥303,000
	⑤ BOOK-L	¥378,000	¥199,000
	⑥ PC-286 BOOK-STD	¥258,000	¥173,000
富士通 FMR50 CARD	① FMR5011A/B	¥278,000	¥204,000
	② FMR50C16A/B	¥398,000	¥295,000
	③ FMR-NBC2(FMR-CARD/E)	¥198,000	¥138,000
DYNA BOOK	① J-3100SX 001-VW	¥328,000	¥230,000
	② 041-VW	¥428,000	¥295,000
	③ 001-W	¥278,000	¥189,000
	④ 021-W	¥348,000	¥235,000
	⑤ 041-P	¥438,000	¥274,000
	⑥ 041-B	¥338,000	¥213,000

プリンターセット ケーブル・用紙付 (送料¥1,000)



■BJ-10Vカスタム(W)
(PCケーブル、用紙付)
定価¥69,800
P&A超特価¥34,800
(送料・消費税込み¥36,874)



バブルジェット
■BJ-330J(キャノン)PCケーブル付
(カートリッジ・シートフィーダ付)
定価¥208,000
P&A特価¥103,000
(送料・消費税込み¥108,150)

セット	定価	特価
⊙セット:PC-PR201/80LA(NEC)	¥275,000	¥187,000
⊙セット:PC-PR201/63A (〃)	¥158,000	¥93,000
⊙セット:PC-PR201/63 (〃)	¥125,000	¥73,000
⊙セット:PC-PR201/47 (〃)	¥85,000	¥62,000
⊙セット:PC-PR201/45L (〃)	¥95,000	¥53,000
⊙セット:PC-PR101/TN103(NEC)	¥69,800	¥47,500
⊙セット:PC-PR201/T180 (〃)	¥145,000	¥103,000
⊙セット:PC-PR101/T67 (〃)	¥84,800	¥58,500
⊙セット:PC-PR101/T103 (〃)	¥99,800	¥69,000
⊙セット:PC-PR101/T165 (〃)	¥120,000	¥81,500
⊙セット:PC-PR1000/4 (〃)	¥188,000	¥125,000
⊙セット:MJ-500 (エプソン)	¥74,800	¥53,000
⊙セット:MJ-1000 (〃)	¥126,000	¥92,000
⊙セット:AP-700 (〃)	¥79,800	¥43,000
⊙セット:AP-300PC (エプソン)	¥59,000	¥37,000
⊙セット:AP-1000PC (〃)	¥99,800	¥61,000
⊙セット:VP-1047PC (〃)	¥99,800	¥48,500
⊙セット:VP-2061PC (〃)	¥130,000	¥72,000
⊙セット:HG-5130PC (〃)	¥228,000	¥163,000
⊙セット:LP-1500 (〃)	¥178,000	¥127,000
⊙セット:LP-2000 (〃)	¥198,000	¥125,000
⊙セット:LP-8000 (〃)	¥398,000	¥275,000
⊙セット:JT-48CL (スター)	¥62,800	¥42,000
⊙セット:JP-200CL (〃)	¥134,000	¥59,000
⊙セット:JS-2001CL (〃)	¥128,000	¥83,000
⊙セット:JJ-100A (〃)	¥79,800	¥58,000
⊙セット:BJ-220JC(キヤノン)	¥98,000	¥73,000
⊙セット:BJ-220JS (〃)	¥128,000	¥95,000
⊙セット:BJ-330J(キヤノン)(カートリッジシートフィーダ付)	¥208,000	¥103,000
⊙セット:BJ-10V Lite	¥69,800	¥48,000
⊙セット:BJ-10V SELECT	¥79,800	¥42,000
⊙セット:BJ-15V	¥89,800	¥55,000
⊙セット:LBP-A404E(EP-L・トナー付)	¥255,000	¥149,000
⊙セット:LBP-B406E(EP-KII・トナー付)	¥424,000	¥230,000
⊙セット:LBP-B406G(〃)	¥474,000	¥285,000
⊙セット:LBP-A304E(EP-B・トナー付)	¥634,000	¥313,000
⊙セット:IO-735X(シャープ)	¥248,000	¥135,000
⊙セット:HP DESK JET500J(YHP)	¥98,000	¥70,000
⊙セット: 505J (〃)	¥99,800	¥66,500
⊙セット: 300J (〃)	¥74,800	¥46,200
⊙セット:FP-110NX(JOYRITER)(PCケーブル付)	¥49,800	¥25,000

サウンドボード&アンプ付スピーカーユニット(SNE) (送料¥700)

機種	定価	特価
〔FM音源ボード〕		
① PC-9801-86(NEC)	¥25,000	¥20,000
② LITTLE ORCHESTRA-FELLOW	¥16,800	¥11,000
③ 〃 MATE	¥22,800	¥15,000
④ SOUND ORCHESTRA-MATE	¥29,800	¥19,500
⑤ MULTI MEDIA ORCHESTRA	¥59,800	¥39,000
〔ノート用FM音源〕		
① NOTE ORCHESTRA LITTLE-1	¥26,800	¥17,500
② 〃 LITTLE-2	¥29,800	¥19,500
③ 〃 SOUND-1	¥35,800	¥23,500
④ 〃 SOUND-2	¥38,800	¥25,500
〔アンプ付スピーカーユニット〕		
① SOUND PLANNER-MSP-2G	¥9,800	¥6,500
② 〃 MSP-2W	¥9,800	¥6,500
③ SOUND PLANNER	¥12,800	¥9,200

ソフトコーナー (送料¥700)

限定

■JG Ver.3.0エコノパック
……定価¥34,000▶特価¥26,500
■JG Ver.3.0フォントパック
……定価¥68,000▶特価¥41,500
■Kid98 Ver.3.0ジョイフルパック
……定価¥28,000▶特価¥19,600
■Windows Office(123 Windows/Ami Pro/Freelance Windows…定価¥198,000▶特価~~¥50,000~~
■1-2-3/Windows
……定価¥98,000▶特価~~¥28,000~~
■Ami Pro
……定価¥58,000▶特価~~¥22,000~~
■Freelance/Windows
……定価¥98,000▶特価~~¥28,000~~

ソフト	定価	特価
〈ワープロ〉		
●一太郎 Ver.5.0	¥68,000	¥43,800
●一太郎 Ver.4.3	¥58,000	¥38,000
●一太郎 dash	¥39,000	¥24,800
●Ami Pro	¥58,000	¥37,300
●テラV	¥24,000	¥21,500
●ARUGA(P-1 EXE Ver.2.3)	¥58,000	¥36,500
●ARUGA-Spirits Ver.2.3	¥38,000	¥25,000
●松 Ver.6.0	¥58,000	¥35,400
●MS Word for Windows	¥58,000	¥38,600
●Z's WORD JG Ver.3.0	¥58,000	¥41,500
●直子の代筆 Ver.4.0	¥9,800	¥6,500
●アシストレター	¥9,700	¥6,500
●遊名人 Ver.5.0	¥36,000	¥24,000
●遊名人遊 Pro Ver.5.5	¥75,000	¥47,800
●毛筆わーぷろ 4.1	¥75,000	¥51,500
●毛筆わーぷろ Jr.4.0	¥33,000	¥23,000
●刀ワード	¥25,800	¥17,500
〈データベース〉		
●桐 Ver.4.0	¥98,000	¥61,500
●知子の情報 Ver.4.0	¥28,000	¥18,500
●ASKA Ver.3.0	¥32,000	¥22,800
●ナイル	¥95,000	¥62,700
●d-Base IV 1.1J	¥198,000	¥142,000
●F1 DATABOX	¥32,000	¥22,800
●The CARD 5	¥48,000	¥34,500
●dBXL Ver.1.5	¥69,800	¥53,800
●QUICKSILVER Ver.1.4J	¥198,000	¥152,000
●PARADOX 4.0J	¥98,000	¥65,000
●Let's アイリス4	¥58,000	¥38,000
●パワーベース	¥19,400	¥13,800
●アシストカード	¥9,700	¥6,500
〈表計算〉		
●Lotus 123 R2.3J	¥98,000	¥59,800
●123 NOTE BOOK	¥38,000	¥25,000
●Microsoft Excel	¥98,000	¥61,000
●Cubic CALC	¥78,000	¥51,500
●アシストカルク Pro	¥12,500	¥8,300
●1-2-3 for Windows	¥98,000	¥63,000
●アシストカルク	¥9,700	¥6,500
〈グラフィック〉		
●Z's STAFF Kid98	¥28,000	¥19,500
●花子 Ver.2.0	¥58,000	¥39,000
●CANDY 4	¥58,000	¥39,800
●3・D PERS	¥80,000	¥57,200
●アシストアート	¥9,700	¥6,500
●アシストアートペイントマスター	¥15,000	¥10,000
●マルチペイント	¥14,800	¥10,800
〈通信〉		
●まいとーく Ver.2.1	¥28,000	¥17,800
●まいとーく for Windows	¥28,000	¥18,600
●CCT 98 III	¥20,000	¥15,000
●ACCSESS MATE 3	¥19,800	¥15,500
●LET's Talk かたろう	¥38,000	¥26,000
●アシストコール	¥9,700	¥6,500
●Bee TERM	¥18,000	¥11,000
〈OS・言語〉		
●MS-DOS 3.3D 基本機能セット	¥9,800	¥6,900
●MS-DOS 3.3D 拡張機能セット	¥8,200	¥6,600
●MS-DOS Ver.5.0A基本機能セット	¥9,800	¥6,900
●MS-DOS Ver.5.0A拡張機能セット	¥8,200	¥6,600
●MS-WINDOWS 3.1	¥21,800	¥18,500
●Quick C	¥20,000	¥12,800
●Quick BASIC	¥20,000	¥12,800
●True BASIC	¥18,000	¥11,700
●TURBO C+2nd Edition	¥20,000	¥14,300
〈エディター・ユーティリティ〉		
●MIFES 98	¥38,000	¥27,500
●章子の書斎	¥16,000	¥11,000
●ノートンユーティリティズ	¥38,000	¥27,500
●Disk XII Ver.2.0	¥12,800	¥9,000
●Norton Back up	¥28,000	¥20,500
●VZエディター	¥9,800	¥7,800
●ノストラダムス 98	¥28,000	¥21,800
●エコロジーII	¥28,000	¥21,800
●オーシャノグラフィII	¥22,000	¥17,000
●全略ハードディスク殿 Ver.2.5	¥18,000	¥11,000
●アシストメニュー	¥9,700	¥6,500
●Newton-98 Ver.2.0	¥9,700	¥7,000
〈業務用〉		
●三代目大番頭	¥250,000	¥158,000
●弥生会計 III	¥80,000	¥48,000
●弥生かんたん帳簿 2	¥48,000	¥31,800
●大問屋	¥78,000	¥51,500
●TOP財務会計エキスパートIIBシステム	¥198,000	¥123,000
●大福帳 Ver.2.0	¥150,000	¥95,000
●おまかせ申告	¥48,000	¥29,800
〈その他〉		
●ロータスフリーランス	¥98,000	¥64,000
●MS-WORKS 3.1	¥29,800	¥19,800
●HARMONY 1.1J	¥50,000	¥34,500
●CANDY 4 スキャナー Ver.2.0	¥28,000	¥20,000
●MAXLINK Ver.2.0	¥18,000	¥12,900
●WXII+/WXII win(各)	¥9,800	¥7,000
●ハイパー家計簿 Ver.2.0	¥9,700	¥7,000
●ハイパー住所録 Ver.3.0	¥12,800	¥9,200
●てきぱきパパ	¥9,800	¥7,000
●てきぱきマム3	¥9,800	¥7,000
●トップマネジメント産能大編	¥48,000	¥33,000

オープニングセール ●定休日 毎週水曜日

期間＝7/8〜8/6

ズバリ 超特価セールでご奉仕!!

エプソン 今月の特価品(限定)



① ●PC-486GF3(本体)(3.5"×2、5"×1) 定価￥447,800
●CU-14MD(モニター) 特価￥195,000

② ●PC-486GF2(本体)(3.5"×2) 定価￥422,800
●CU-14MD(モニター) 特価￥178,000

③ ●PC-486GF5(本体)(5"×2) 定価￥422,800
●CU-14MD(モニター) 特価￥178,000

NEC今月の特価品



限定

●PC-9801FA2/U2(本体)
●CU-14MD(モニター)
定価￥532,800
特価￥208,000

■コパル3.5インチ光磁気ディスク
⊙CS-M120
●30ms/3600rpm メンテナンスフリー
定価￥178,000
P&A超特価￥128,000

■緑電子
NOVAII
◎100MB・定価￥79,800 特価￥58,000
◎200MB・定価￥99,800 特価￥72,000

■ICM(ディスクトップ用外付)
⊙FT-100LP
●100MB/19ms/32K
定価￥98,000
P&A超特価￥47,000
(送料・消費税込み￥49,440)

■ジェフ
◎GJ-200
●200MB/64K/15ms
定価￥135,000
P&A超特価￥63,000
(送料・消費税込み￥65,920)

●お近くの方は、お立寄下さい。専門係員が説明いたします。
●本体単品でも受付します。詳しくは、お電話にてお問合せ下さい。
●ビジネスソフト定価の15%引きOK.!! TEL下さい。

全国通販

★頭金なし!
★即日発送

※お支払いは、便利な商品到着払い(手数料要)をご利用下さい。

ハードディスク&シリコンディスク (送料￥1,000)

テクサ
- ●ES-170 …… 定価￥99,800▶特価￥56,000
- ● 200 …… 定価￥109,800▶特価￥72,500

緑電子
- ●CG-EB160C(BX/BA内蔵) …… 定価￥49,800▶特価￥38,000
- ● EA160C(Ae/As/Ap内蔵) …… 定価￥54,800▶特価￥40,500
- ●V-100(NOVA) …… 定価￥76,800▶特価￥48,000
- ● 120 …… 定価￥81,800▶特価￥55,000
- ● 200 …… 定価￥118,000▶特価￥78,000
- ●M-100(マリーネ) …… 定価￥88,000▶特価￥57,500
- ● 200 …… 定価￥118,000▶特価￥77,500
- ●ビルトN 80(NS/E用) …… 定価￥57,000▶特価￥36,500
- ● N120(〃) …… 定価￥77,000▶特価￥47,000
- ●びると館(I/Fボード付) …… 定価￥49,800▶特価￥37,900
- ●522N-BOX(N用インターフェース) …… 定価￥34,800▶特価￥26,700
- ●TF-120(安心館) …… 定価￥69,800▶特価￥53,800

ICM
- ●FT-120DB …… 定価￥118,000▶特価￥61,000
- ● 180DB …… 定価￥158,000▶特価￥75,000
- ● 240DB …… 定価￥188,000▶特価￥102,000
- ●INTER-120B(BX/BA内蔵) …… 定価￥49,800▶特価￥35,000
- ● 170B(〃) …… 定価￥49,800▶特価￥37,000
- ● 240B(〃) …… 定価￥89,800▶特価￥53,000
- ● 500B(〃) …… 定価￥194,000▶特価￥134,000
- ● 120A(Ae/As/Ap内蔵) …… 定価￥53,800▶特価￥37,000
- ● 170A(〃) …… 定価￥53,800▶特価￥40,000
- ● 240A(〃) …… 定価￥93,800▶特価￥55,000
- ● 500A(〃) …… 定価￥198,000▶特価￥138,000
- ● 120GE …… 定価￥118,000▶特価￥65,500
- ● 180GE …… 定価￥158,000▶特価￥70,000
- ● 240G …… 定価￥188,000▶特価￥103,000
- ●PACK ER-80 …… 定価￥58,000▶特価￥40,500
- ● 120 …… 定価￥78,000▶特価￥54,500
- ● 200 …… 定価￥98,000▶特価￥68,000
- ● 340 …… 定価￥138,000▶特価￥96,000
- ●PACK NR-80 …… 定価￥58,000▶特価￥38,000
- ● 120 …… 定価￥78,000▶特価￥50,500
- ● 200 …… 定価￥98,000▶特価￥68,000
- ● 340 …… 定価￥138,000▶特価￥96,000

ロジテック
- ●SHD-B120 …… 定価￥74,800▶特価￥53,500
- ● B240 …… 定価￥109,800▶特価￥78,500
- ●LHD-B120H …… 定価￥118,000▶特価￥65,000
- ● B240H …… 定価￥168,000▶特価￥85,000
- ●LHD-FE120K(BX/BA) …… 定価￥49,800▶特価￥35,000
- ● 240K …… 定価￥84,800▶特価￥54,500
- ●LHD-FE170KA …… 定価￥49,800▶特価￥38,000
- ● FE340KA …… 定価￥94,800▶特価￥72,500
- ● FE540KA …… 定価￥149,800▶特価￥114,500
- ●LHD-MA120P(AE/AS/AP) …… 定価￥53,800▶特価￥34,500
- ● MA240P …… 定価￥88,800▶特価￥57,500
- ● MA170PA …… 定価￥53,800▶特価￥41,000
- ● MA340PA …… 定価￥98,800▶特価￥75,500
- ● MA540PA …… 定価￥153,800▶特価￥117,500
- ●LHD-E100K(エプソンGシリーズ内蔵) 定価￥99,800▶特価￥53,500
- ● E200K(〃) 定価￥138,000▶特価￥78,500
- ●LHD-NS80J …… 定価￥59,800▶特価￥36,000
- ●NS130(98NOTE用) …… 定価￥118,000▶特価￥45,000
- ●NS200 …… 定価￥124,800▶特価￥70,000
- ●LHD-EN 80(AR/AE専用) …… 定価￥89,800▶特価￥38,000
- ● EN130 …… 定価￥109,800▶特価￥48,500
- ● EN200 …… 定価￥129,800▶特価￥69,800

テクノジャパン
- ●PD-125EX …… 定価￥108,000▶特価￥69,000
- ● 200EX …… 定価￥138,000▶特価￥89,000
- ● 120SS …… 定価￥128,000▶特価￥90,000
- ● 240SS …… 定価￥168,000▶特価￥119,000

日本アルトス
- ●Birth-120NS(12ms/256K) …… 定価￥79,000▶特価￥47,000

ティアック
- ●PH-80 …… 定価￥108,000▶特価￥42,000
- ●130 …… 定価￥128,800▶特価￥52,000
- ●HD-121A …… 定価￥99,800▶特価￥56,000
- ●HD241A …… 定価￥138,000▶特価￥76,000
- ●IF-55TN(NOTE用 I/F) …… 定価￥30,000▶特価￥24,000
- ●HD-1121 …… 定価￥118,000▶特価￥61,000
- ● 1201 …… 定価￥168,000▶特価￥115,000
- ● 1341 …… 定価￥378,000▶特価￥225,000

メルコ
- ●SDR-4000S(シリコンディスク) ……▶特価￥42,000
- ● 8000S(〃) ……▶特価￥56,800
- ● 20MS(〃) ……▶特価￥99,800
- ● 40MS(〃) ……▶特価￥172,000
- ● 80MS(〃) ……▶特価￥316,000
- ● 100MS(〃) ……▶特価￥388,000

I/Oデータ
- ●SDB- 8ML(シリコンディスク) ……▶特価￥55,000
- ● 16ML(〃) ……▶特価￥86,000
- ● 24ML(〃) ……▶特価￥115,000
- ● 32ML(〃) ……▶特価￥143,000
- ● 40ML(〃) ……▶特価￥170,000

RAMディスク (送料￥700)

■メルコ
- ●EMJ-1000S …… 特価￥15,400
- ● 2000S …… 特価￥19,200
- ● 4000S …… 特価￥27,000
- ● 6000S …… 特価￥34,800
- ● 8000S …… 特価￥42,600
- ● 12MS …… 特価￥57,800
- ● 16MS …… 特価￥73,000
- ●RCD-2000S …… 特価￥10,100
- ● 4000S …… 特価￥20,200
- ● 6000S …… 特価￥29,500
- ● 8000S …… 特価￥38,500
- ● 16MS …… 特価￥153,500
- ● 24MS …… 特価￥230,000
- ●ENT-2000S …… 特価￥10,100
- ● 6000S …… 特価￥25,600
- ●ENR-4000(NS/R) …… 特価￥17,800
- ●ENR-8000(〃) …… 特価￥33,400
- ●ENA-4000(NA) …… 特価￥17,800
- ●ENA-8000(〃) …… 特価￥33,400
- ●XRE-2000(N/AR) …… 特価￥14,700
- ●XRE-4000(〃) …… 特価￥28,000
- ●EAB-4000(FEL/MAT) 特価￥21,600
- ● 6000(〃) 特価￥30,000
- ● 8000(〃) 特価￥38,000
- ● 10M(〃) 特価￥46,500
- ● 12M(〃) 特価￥55,000
- ●EFA-4000S …… 特価￥21,700
- ● 6000S …… 特価￥30,300
- ● 8000S …… 特価￥38,700
- ● 10MS …… 特価￥47,000
- ● 12MS …… 特価￥55,500
- ●EFS-4000S …… 特価￥21,700
- ● 6000S …… 特価￥30,300
- ● 8000S …… 特価￥38,700
- ● 10MS …… 特価￥47,000
- ● 13MS …… 特価￥60,000
- ●ECS-4000S …… 特価￥23,000
- ●EDX-2000S …… 特価￥19,200
- ● 4000S …… 特価￥28,000
- ● 8000S …… 特価￥52,800
- ●EDA-4000S …… 特価￥21,700
- ● 6000S …… 特価￥30,300
- ● 8000S …… 特価￥38,700
- ● 10MS …… 特価￥47,000
- ● 12MS …… 特価￥55,500
- ●EDS-4000S …… 特価￥23,000
- ●MRS-4000L …… 特価￥43,200
- ●MES-3000L(ES用) …… 特価￥34,800
- ●XMC-2000S …… 特価￥10,100
- ●XMB-1000S …… 特価￥6,300
- ●MRC-3000S …… 特価￥19,200
- ●MRL-4000S …… 特価￥23,100
- ●ERB-4000S …… 特価￥29,500
- ●XRB-1000S …… 特価￥6,300
- ● 2000S …… 特価￥10,100
- ● 4000S …… 特価￥18,600
- ●E21-4000(98MULTI) …… 特価￥22,400
- ●ERX-3000(RX/EX) …… 特価￥19,200
- ●ERC-4000(386P/486P) 特価￥29,500

■I/Oデータ
- ●FA34- 4MS(FA) …… 特価￥21,200
- ● 6MS(〃) …… 特価￥29,500
- ● 8MS(〃) …… 特価￥37,000
- ● 10MS(〃) …… 特価￥46,000
- ● 12MS(〃) …… 特価￥54,400
- ● 14MS(〃) …… 特価￥62,700
- ●FS34- 4MS(FS・FX) …… 特価￥21,200
- ● 6MS(〃) …… 特価￥29,500
- ● 8MS(〃) …… 特価￥37,000
- ● 10MS(〃) …… 特価￥46,000
- ● 12MS(〃) …… 特価￥54,400
- ● 14MS(〃) …… 特価￥62,700
- ●NT34-2ML …… 特価￥9,500
- ● 6ML …… 特価￥23,800
- ●NA34-2M …… 特価￥9,700
- ●NA34-4M …… 特価￥17,000
- ●NA34-8M …… 特価￥32,400
- ●PC34R-1M …… 特価￥13,700
- ●PC34R-2M …… 特価￥16,600
- ●PC34R-4M …… 特価￥25,100
- ●PC34R-8M …… 特価￥39,500
- ●PC34R-12M …… 特価￥61,000
- ●PC34R-16M …… 特価￥82,500
- ●BA34- 4M …… 特価￥21,200
- ● 6M …… 特価￥29,500
- ● 8M …… 特価￥37,000
- ● 10M …… 特価￥46,000
- ● 12M …… 特価￥54,400
- ● 14M …… 特価￥62,500
- ●PIO-SB34-4ME …… 特価￥32,000
- ●PIO-DA134- 4MS(DA用) …… 特価￥19,900
- ● 6MS(〃) …… 特価￥28,300
- ● 8MS(〃) …… 特価￥36,800
- ● 10MS(〃) …… 特価￥45,200
- ● 12MS(〃) …… 特価￥53,600
- ●PIO-DX134S-4MS …… 特価￥26,000
- ●PIO-RX34-3MS …… 特価￥18,200
- ●PIO-EX134S-2MS …… 特価￥10,500
- ●PIO-EX134S-4MS …… 特価￥19,400
- ●ML34-2M(9821) …… 特価￥14,100
- ● -4M(〃) …… 特価￥20,800
- ●EP-386M-2M(386M) 特価￥35,000
- ●EP-RB7D-4MS …… 特価￥28,700
- ● 8MS …… 特価￥44,500
- ●EP-RB8-4MS …… 特価￥28,700
- ●EP-SIM-2MS …… 特価￥9,400
- ● 4MS …… 特価￥17,300
- ●98NTII-2M …… 特価￥9,800
- ●98NTII-4M …… 特価￥19,600
- ●98NTII-8M …… 特価￥37,700
- ●NR34-2M(NS/R) …… 特価￥11,000
- ●NR34-4M(〃) …… 特価￥18,500
- ●NR34-8M(〃) …… 特価￥34,500
- ●PIO-SIM61-2MS …… 特価￥9,800
- ●EP-NTB-2MS …… 特価￥10,500
- ● 4MS …… 特価￥19,400
- ● 6MS …… 特価￥29,200
- ● 8MS …… 特価￥38,900
- ●EP-RB8D-4M …… 特価￥28,800
- ● 8M …… 特価￥44,500

周辺機器コーナー (送料￥1,000)

◆パワーアップ・キット(NEC/EPSON)●処理速度を1.5〜1.7倍にアップ。

■メルコ
- ●HDX-16Q(FA/GF) …… 特価￥129,000
- ●HDX-16W(〃) …… 特価￥75,800
- ●HSP-D2S …… 特価￥81,500
- ●HDL-20W(DA/RA) …… 特価￥49,500
- ●HDL-16W(〃) …… 特価￥41,500
- ●HSP-DL(〃) …… 特価￥20,000
- ●HSS-DL7(〃) …… 特価￥32,900
- ●HSP-4SD33(DX/RX/EX) 特価￥37,300
- ●HSS-4S7D33(〃) 特価￥44,800
- ●HSL-25(DX/RX/EX/UX/VX) 特価￥28,900
- ●HSL-C25(〃) 特価￥35,500

■アイオーデータ
- ●PK-A468DW4(DA/RA) 特価￥47,200
- ●PK-A486/87DW4(〃) 特価￥59,600
- ●PK-VG486/87SW3(286VG) 特価￥43,900
- ●PK-VF486/87SW2(VE/VF) 特価￥35,600
- ●PK-V486/87SW2(286V) 特価￥35,600
- ●PK-X486/87SL(RX/DX/UX/EX/VX) 特価￥33,200
- ●PK-X486SL( ) 特価￥25,800
- ●PK-CX486/87D(DA/RA/RL) 特価￥24,200
- ●PK-CX486DE(〃) 特価￥14,000
- ●PK-EP486D(S/V/G/GS) 特価￥17,000

- ●PC-IN503G(NEC) 特価￥102,500
- ●PC-IN505(〃) 特価￥97,500
- ● 506(〃) 特価￥158,500
- ● 502N(〃) 特価￥77,800
- ●GT-8000(エプソン) 特価￥209,000
- ●GT-6500+GT65RSPRB(エプソン) 特価￥128,000
- ●GT-6000(エプソン) 特価￥115,000
- ● 1000(〃) 特価￥57,500
- ● 100V(〃) 特価￥31,300
- ●HS-40CLH+HS-BD(オムロン) 特価￥45,500
- ●HS-60FH+HS-BD(〃) 特価￥45,500
- ●HS-20G-BD(オムロン) 特価￥27,800
- ●HS-7RII(オムロン) 特価￥27,900
- ● 10RII(〃) 特価￥34,900
- ●HS-10R AQUEL(オムロン) 特価￥38,500
- ●JX-220(シャープ) 特価￥104,000
- ●IO-735X(〃) 特価￥135,000
- ●MC24FA5-P(マイクロコア) 特価￥19,500
- ●スケッチメイト(ローランド) 特価￥52,500
- ●WAB-S(メルコ・ウィンドウアクセラレータ) 特価￥22,000
- ●GA-1024A 特価￥31,500
- ●GA-1280A 特価￥51,000
- ●PV-AF144V5(AIWA) 特価￥48,800
- ●PV-AF24V5(〃) 特価￥22,500
- ●PV-PF24 特価￥20,500
- ●PV-P24 特価￥16,800
- ●PV-CNF24 特価￥30,000
- ●MD24FB10V(オムロン) 特価￥25,800
- ●MD96FB5V(オムロン) 特価￥47,000
- ●MD24FL10V(〃) 特価￥16,500
- ●PCLINK296SX(OKI) 特価￥42,800
- ●DXY-1200(ローランド) 特価￥119,000
- ● 1300(〃) 特価￥172,000
- ●ミュージ郎 500 V3(ローランド) 特価￥118,000
- ●ミュージ郎 300 V3(〃) 特価￥73,500
- ●ミュージ郎 300 BOARD V3(〃) 特価￥58,000
- ●ミュージ郎 55(〃) 特価￥70,000
- ●ミュージ郎 50K(〃) 特価￥82,000
- ●SC-55MKII(ローランド) 特価￥55,000
- ●CM-300(ローランド) 特価￥46,500
- ●CM-500(〃) 特価￥92,000
- ●SK-50 SOUND CANVAS 特価￥74,000
- ●JP400N(ペン型マウス/マウスパッド入り) 特価￥4,800
- ●CRT-1S(98NOTE CRTアダプタ) 特価￥4,500
- ●CRT-1R(〃) 特価￥4,900
- ●JOY BOARD-98(ジョイスティックI/F) 特価￥7,300
- ●JOY-98V(ジョイスティックアダプタ) 特価￥7,800
- ●JOY-98L(〃) 特価￥6,500
- ●10KEY N-20(テンキー) 特価￥4,900
- ●10KEYトラックボールTB-10(〃) 特価￥9,800
- ●GINGA-10(〃) 特価￥7,800
- ●GINGA-10L(〃) 特価￥10,200
- ●GINGA-10V(〃) 特価￥11,500
- ●GINGA-KANA-PLUS(〃) 特価￥15,500
- ●GINGA-PRO(〃) 特価￥35,000

外付FDD (送料￥1,000)

98NOTE接続OK=C・リサーチのみ￥3,000加算(NOTE専用ケーブル)

- ●FD-3200(3.5"×2)(ソフト切換)(ICM) …… 定価￥49,800▶特価￥19,800
- ●CRC-FD3.5SS(3.5"×1)(C・リサーチ) …… 定価￥23,800▶特価￥13,900
- ● FD3.5WS(3.5"×2)(C・リサーチ) …… 定価￥43,800▶特価￥24,800
- ● FD3.5SH(3.5"×1自動)(C・リサーチ) …… 定価￥33,800▶特価￥19,300
- ● FD3.5WH(3.5"×2自動)(C・リサーチ) …… 定価￥53,800▶特価￥30,500
- ● FD5SS(5"×1)(C・リサーチ) …… 定価￥38,800▶特価￥22,000
- ● FD5WS(5"×2)(C・リサーチ) …… 定価￥58,800▶特価￥33,500
- ● FD5SH(5"×1自動)(C・リサーチ) …… 定価￥43,800▶特価￥24,800
- ● FD5WH(5"×2自動)(C・リサーチ) …… 定価￥65,800▶特価￥37,000
- ● FDCB(BX/BA用FDD I/Fボード)(C・リサーチ) …… 定価￥9,800▶特価￥7,500
- ●AD-F35S(3.5"×1)(アルファデーター) …… 定価￥22,800▶特価￥13,800
- ● F35SA(3.5"×1自動)(〃) …… 定価￥32,800▶特価￥19,000
- ● F35W(3.5"×2)(〃) …… 定価￥39,800▶特価￥23,000
- ● F35WA(3.5"×2自動)(〃) …… 定価￥49,800▶特価￥28,000
- ● F51L(5"×1)(〃) …… 定価￥37,800▶特価￥21,000
- ● F51W(5"×2)(〃) …… 定価￥52,800▶特価￥33,000
- ● F51WA(5"×2自動)(〃) …… 定価￥62,800▶特価￥39,000
- ● F50FA(FA/FS/FX内蔵自動)(アルファデーター) …… 定価￥34,800▶特価￥21,500
- ● F35TF(3モード・Mateスロット用)(アルファデーター) …… 定価￥24,800▶特価￥17,500
- ● F35TS(3モード 3.5"×1)(アルファデーター) …… 定価￥29,800▶特価￥18,800
- ● F35TW(3モード 3.5"×2)(アルファデーター) …… 定価￥49,800▶特価￥30,000
- ● FIM(BX/BA用FDD I/Fボード)(アルファデーター) …… 定価￥14,800▶特価￥7,500

数値データプロセッサー(インテル) (送料￥1,000)

1. JBOX80287-XL …… 定価￥24,800▶特価￥17,800
2. JBOX387DX-33 …… 定価￥72,000▶特価￥22,000
3. JBOX387SX-16 …… 定価￥37,000▶特価￥17,700
4. JBOX387SX-20 …… 定価￥40,000▶特価￥19,000
5. JBOX487SX-20 …… 定価￥120,000▶特価￥78,000
6. JBOX-ODP486SX-20(BX対応) …… 定価￥69,000▶特価￥56,000
7. JBOX-ODP486SX-25(Ae対応) …… 定価￥86,000▶特価￥71,000
8. JBOX-ODP486DX-33(As対応) …… 定価￥115,000▶特価￥94,500

P&A特選パソコンラック&OAチェアー (消費税込み)(送料無料、離島を除く)

①3段 ￥8,240　②4段 ￥9,785　③5段 ￥11,845



※全機種→キャスター付
※上から2番目棚板移動可能(4/5段)
※フレーム色：4段→黒、3/5段→ホワイト(W-640)

①￥11,845　②￥20,394

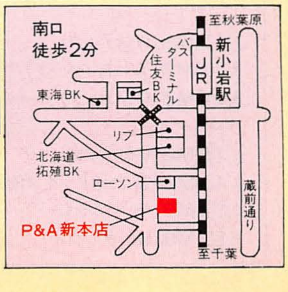


〔銀行振込でお申し込みの方〕(電信扱いでお振込み下さい。)

〔振込先〕住友銀行 新小岩支店
普通預金 1451576
(株)ピー・アンド・エー

超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	15
手数料	2.9	3.9	4.9	5.4	8.4
回数	24	36	48	60	72
手数料	11.4	15.9	20.9	26.9	34.9



P&A
株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目2番地20号
☎03-3651-0148(代) FAX.03-3651-0141
●営業時間：AM10:00〜PM7:00
日・祭：AM10:00〜PM6:00

注目‼一括払い手数料(金利)無料（平成5年8月末/9月末/10月末のいずれかをご指定ください。）

FM-TOWNS専用ハードディスク

（送料￥1,000・消費税別）

外付

■富士通（純正）
⊙FMHD-1201G（120MB、17ms、ケーブル付）
定価￥70,000
P&A特価￥49,800

■システムサコム
⊙HD-K200（モッキンバード）（200MB、17ms）
定価￥118,000
P&A特価￥66,000



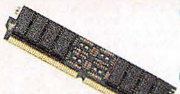
〈ロジテック〉
①LHD-FM100E（定価￥99,800）▶P&A特価￥46,000
②LHD-FM200E（定価￥138,000）▶P&A特価￥66,000

〈ジェフ〉
③GF-120（定価￥108,000）‥▶特価￥70,000
④GF-200（定価￥138,000）‥▶特価￥89,000
⑤GF-240（定価￥148,000）‥▶特価￥92,000

内蔵

HR、HG対応
●国内一流メーカー（120MB/13ms/キャッシュ128KB）………定価￥59,800▶特価￥39,800
●国内一流メーカー（240MB/13ms/キャッシュ128KB）………定価￥89,800▶特価￥59,500
●HD-L100T（システムサコム）‥定価￥68,000▶特価￥51,000
●HD-L200T（システムサコム）‥定価￥98,000▶特価￥73,000

拡張RAM＝ハイパー&メルコ&I/Oデータ

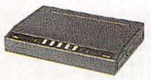


①HM-V04T（4M）特価￥14,900
②HM-V08TA（8M）特価￥31,000
③FJ-SIM-2MS（I/Oデータ）・￥10,000▶特価￥ 8,100
④FJ-SIM-4MS（I/Oデータ）・￥20,000▶特価￥15,800
⑤FJ-SIM-8MS（I/Oデータ）・￥40,000▶特価￥31,500
⑥XMT-2000S（メルコ）……￥ 9,800▶特価￥ 7,900
⑦XMT-4000S（メルコ）……￥19,800▶特価￥15,400
⑧XMT-8000S（メルコ）……￥39,800▶特価￥31,000

プリンターセット（ケーブル・用紙付）

（送料￥1,000・消費税別）

■48ドットインクジェットプリンタ



⊙FMJP-101G ●ゴシック体 ●縮少・標準
定価￥79,800
▶特価￥57,000

●PR-B400………定価￥ 98,000▶特価￥ 69,500
●FMPR-353GII…定価￥ 98,000▶特価￥ 69,500
●FMPR-362G……定価￥178,000▶特価￥135,000
●FMPR-204B……定価￥ 80,000▶特価￥ 41,000
●FMJP-101G……定価￥ 79,800▶特価￥ 57,000

※お支払いは、便利な商品到着払い（手数料要）をご利用下さい。

P&Aならではの 新品パソコン 5年保証

《業界No.1の"P&Aメンテナンスサポート"》

最高の保証システム
①業界最長の新品パソコン5年保証（※モニター・プリンター3年間保証‼ ※一部商品は除きます。）
②中古パソコンの1年間保証（※モニター・プリンター6ヶ月間保証‼）
③初期不良交換期間3ヶ月（※新品商品に限らせていただきます。）
④永久買取保証
⑤配達日の指定OK‼（土曜・日曜・祭日もOK‼）
⑥夜間配達もOK‼（※PM6:00〜PM8:00の間 ※一部地域は除きます。）

便利でお得な支払いシステム
①翌月一括払い手数料無料（ご利用下さい。）
②業界No.1の低金利‼
③月々の支払いは￥1,000より
④9ヶ月先からのスキップ払いOK‼
⑤84回までの分割、ボーナス併用OK‼
⑥カレッジクレジット
⑦ステップアップクレジット
⑧ボーナスだけで10回払いOK‼
⑨現金一括支払いOK‼
⑩商品到着払いOK‼（代引き手数料が必要になります。）
（※商品・金額ご確認の上、銀行振込・現金書留にてご入金下さい。）

TOWNS & Windows 3.1

セットで買うと超お買い得 **ダブルチャンスフェア**

HR20お買い得基本セット

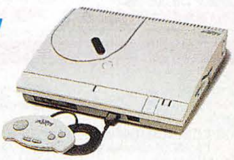


FMTOWNSII HR20（本体）………定価￥328,000
FMT-KB101A/202A（キーボード）……定価￥10,000
FMT-DP533（ディスプレイ14）‥定価￥69,800
定価合計￥407,800
P&A特価 ￥279,000

テレビに接続できる32ビットパソコン

自分の部屋でTOWNS
居間のテレビでみんなでMARTY‼

FM TOWNS マーティー MARTY

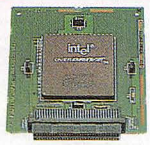


定価￥98,000
▶特価TEL下さい。

CPUアップグレード ダブルチャンス

HRシリーズ アップグレード ODP得々キャンペーン

（8月1日迄）



FMTOWNSII HRシリーズ本体をご購入頂いたお客様に オーバードライブ プロセッサ（定価￥89,800）を、特別ご奉仕価格で提供。

Windows 3.1
発売記念特価 ￥57,800

Windows 3.1対応 アップグレード特別限定キット

（8月1日迄）

HRシリーズのCPUをパワーアップ‼
（486SX 20MHz➡486DX2 40MHz）

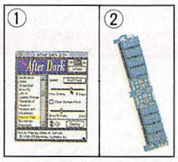
Windows 3.1…………定価￥18,800
オーバードライブプロセッサ……………………定価￥89,800
定価合計￥108,600

Windows 3.1
発売記念特価 ￥69,800

Windows 3.1 発売記念キャンペーン

486TOWNS（HR、URシリーズ）本体とWindows 3.1をセットでご購入いただいたお客様にもれなくプレゼント。

①After Dark 2.0 定価￥ 9,800
②4MB拡張RAM（HM-V04T）………………定価￥59,800

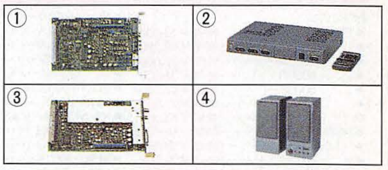


486 TOWNS買換え促進キャンペーン

Windows 3.1には486マシーンできまり!
486 TOWNSへの買換えのチャンスは今。

現在お持ちのパソコンとFM TOWNSII HR、URシリーズを下取り交換されたお客様にもれなく、いずれかプレゼント。

①ビデオカードII…………………………（FMT-412A ￥40,000）
②TVチューナーユニット………………（FMT-TU101 ￥39,800）
③TVチューナーカード…………………（FMT-416 ￥38,800）
④TOWNSスピーカー……………………（FMT-SP101 ￥29,800）



パワーユーザ御用達/Windows 3.1に備え万全!

HR20 ハードディスクセット（P&Aならではの品揃え）



FM TOWNSII HR20（本体）……………定価￥328,000
FMT-KB107/207（テンキー付キーボード）…定価￥ 30,000
FMT-DP5351（トリニトロンディスプレイ）………定価￥ 89,800
MS-DOS V.3.1…………………………………定価￥ 9,800
Windows 3.1……………………………………定価￥ 18,800

【内蔵SET】
①120MB（ロジテック）……………定価合計￥536,200▶特価￥335,000
②200MB（モッキンバード）………定価合計￥574,400▶特価￥369,000
③240MB（ロジテック）……………定価合計￥566,200▶特価￥355,000

【外付けSET】
①100MB（ロジテック）……………定価合計￥576,200▶特価￥338,000
②120MB（富士通ドライブ使用）‥定価合計￥546,400▶特価￥345,000
③200MB（モッキンバード）………定価合計￥594,400▶特価￥361,000
④200MB（ロジテック）……………定価合計￥614,400▶特価￥362,000

486CPU搭載一体型 コンパクト&ハイスピード

UR20 Windows 3.1対応 お買い得セット



FM TOWNSII UR20（本体）……………定価￥288,000
FMT-KB101A/202A（キーボード）……………定価￥ 10,000
MS-DOS V.3.1…………定価￥ 9,800
Windows 3.1……………定価￥ 18,800

【外付けSET】
①100MB（ロジテック）……………定価合計￥426,400▶特価￥272,000
②120MB（富士通ドライブ使用）‥定価合計￥396,600▶特価￥279,000
③200MB（モッキンバード）………定価合計￥444,600▶特価￥294,000
④200MB（ロジテック）……………定価合計￥464,600▶特価￥295,000

プレゼント品▶4MB拡張RAMを8MB拡張RAMに変更の場合14,000円加算して下さい

メーカー公認のパソコン専門店スタンバイへ

SRG STAND-BY 東京店

安心 TEL.03-3258-8955

直接ご来店のお客さまはこちらへ



●東京1号店
〒101 東京都千代田区外神田1-6-6(松田ビル)
TEL.03-3258-8955
FAX.03-3258-8958

●東京2号店
〒101 東京都千代田区外神田3-3-3(槇町ビル)
TEL.03-3252-0290
FAX.03-3252-0292

営業時間 AM11:00〜PM7:00

●大阪店
〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-2(桝本ビル)
TEL.06-641-1971
FAX.06-643-2148

●御支払は下記取引銀行へお願いします
東海銀行秋葉原支店 普通 546013 口座名儀 株式会社SRGスタンバイ
(わずかな手数料で商品到着時のお支払いOK!!)

●新品パソコン販売

★販売価格は全て、送料(一部を除く)・消費税込みです。

送料・税込みセット①
NEC PC-9801BX/U2 (5年保証)
SHARP CU-14MD (3年保証)
保険付
現金特価 ¥199,000
分割 月々 ¥4,600×60回

送料・税込みセット②
NEC PC-9821Ce/S1 (5年保証)
保険付
現金特価 ¥299,000
分割 月々 ¥6,800×60回

送料・税込みセット③
EPSON PC-486P2 (5年保証)
SHARP CU-14MD (3年保証)
保険付
現金特価 ¥199,000
分割 月々 ¥4,600×60回

送料・税込みセット④
NEC PC-9801DA2 中古品 (5年保証)
SHARP CU-14MD (3年保証)
保険付
現金特価 ¥179,000
分割 月々 ¥4,000×60回

送料・税込みセット⑤
SHARP X68030 (5年保証)
SHARP CZ-614D (3年保証)
保険付
現金価格 ¥激安の為お電話にて
分割 月々 ¥8,800×60回

送料・税込みセット⑥
FUJITSU FM-TOWNS HR20 (5年保証)
DP5361・KB107セットで
保険付
現金特価 ¥激安の為お電話にて
分割 月々 ¥7,300×60回

送料・税込みセット⑦
FUJITSU FM-TOWNS UR20 (5年保証)
KB101Aセットで
保険付
現金特価 ¥激安の為お電話にて
分割 月々 ¥4,800×60回

送料・税込みセット⑧
FUJITSU FM-MARTY (5年保証)
保険付
現金特価 ¥激安の為お電話にて
分割 月々 ¥7,200×12回

限定品!! プリンター
送料税込み
⑨EPSON MJ-500 (3年保証) ¥53,800
⑩HP Desk Jet 505J (3年保証) ¥69,800

激安!! サウンドボード
送料税込み
⑪αデータ SS-10Ⅱ ¥11,500
⑫八戸 FM-Station ノート専用 ¥23,900

セットで㊢OAラック
送料税込み
⑬エレコム DS-22 CC-08
¥20,800

98用MIDIセット
送料税込み
⑭ミュージ郎500V3 ¥120,000
⑮ミュージ郎300V3 ¥74,000

●ゲームソフト高額買取表

'93.6.1. 現在

機種名	買取価格
PC-9801	
ダービースタリオン98	¥5,000
Oh! Pai	¥3,000
誕生-Debut	¥5,500
プリンセス クエスト	¥3,000
栄冠は君に3	¥4,000
ラルー	¥4,000
イリウム	¥3,000
透明人間	¥3,000
きゃんきゃんバニー エクストラ	¥3,500
CALⅢ〜完結編〜	¥4,000
タイニィステップ	¥3,000
ダイアリー	¥3,000
VIPER-V6	¥3,000
奈緒美	¥2,500
くるくる☆パーティー	¥3,000
X68000	
リブル・ラブル	¥3,000
きゃんきゃんバニー エクストラ	¥3,500
悪魔城ドラキュラ	¥4,000
餓狼伝説	¥4,400
FM-TOWNS	
芸夢じゃん	¥6,000
ビーストⅢ	¥4,000
DORベストセレクション下巻	¥4,000
DORベストセレクション上巻	¥3,000
アルシャーク	¥3,000
ムーンライトエナジー	¥3,000

その他の商品はTELにて

●中古パソコン高額買取表

'93.6.1. 現在

機種名	買取価格
NEC	
PC-9801VM11	¥ 17,000
PC-9801VX21	¥ 40,000
PC-9801RX21	¥ 58,000
PC-9801DX2	¥ 62,000
PC-9801RS21	¥ 76,000
PC-9801DS2	¥ 80,000
PC-9801RA2	¥ 93,000
PC-9801RA21	¥110,000
PC-9801DA2	¥118,000
PC-9801UV11	¥ 13,000
PC-9801UX21	¥ 35,000
PC-9801EX2	¥ 53,000
PC-9801ES2	¥ 72,000
PC-9801N	¥ 50,000
PC-9801NV	¥ 63,000
PC-98DO	¥ 17,000
SHARP	
X68000ACE(2MB)	¥ 39,000
X68000EXPERT	¥ 47,000
X68000EXPERT2	¥ 51,000
X68000SUPER	¥ 67,000
X68000XVI	¥111,000
X68000PRO(2MB)	¥ 43,000
X68000PRO2(2MB)	¥ 47,000
EPSON	
PC-286V-STD	¥ 17,000
PC-286VE-STD	¥ 26,000
PC-286VF-STD	¥ 35,000
PC-286VS-STD	¥ 40,000
PC-286VG-STD	¥ 44,000
PC-286VJ-5	¥ 49,000
PC-386VR-STD	¥ 67,000
PC-386GE-5	¥ 71,000
PC-386V-STD	¥ 89,000
PC-286US-STD	¥ 17,000
PC-286UX-STD	¥ 22,000
PC-286C-STD	¥ 17,000
PC-386M-STD	¥ 62,000
PC-386P-2	¥ 67,000
FUJITSU	
FM-TOWNS/2 SET	¥ 86,000
FM-TOWNS/2F SET	¥110,000
FM-TOWNS/20F SET	¥126,000
FM-TOWNS2/CX20 SET	¥142,000
FM-TOWNS2/UX20 SET	¥ 95,000

FM-TOWNSは(本体・CRT・KB・OS)のセット買取です。

完全予約制 買取り・下取り方法

①電話で予約お申し込みください。

②宅配便などでお送りください。
箱の無いお客様には、当店から専用の箱をお送りします。

③査定額をこちらから連絡します。
*もし値段が合わないときはキャンセル料無しでお返しします。

④カンタンな必要書類をお送りします。
記入後、返送して頂きます。

⑤返送書類に従い送金します。
*下取りの場合は差額をご入金頂きます。

MICOMSOFT

多機種対応型スキャンコンバータ・ユニット

XVGA-1v 新発売

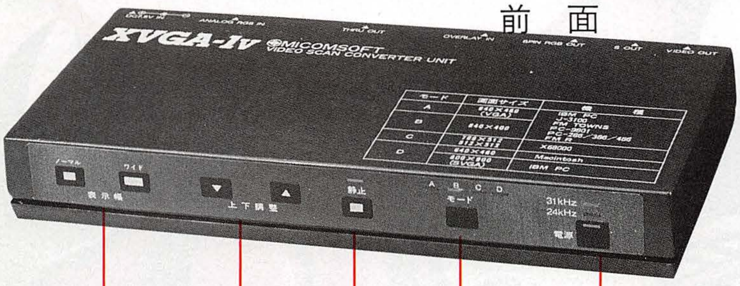
XVGA-1vは、パソコンの映像信号の水平同期周波数24kHzと31kHzの信号を家庭用テレビのＮＴＳＣ標準信号に変換して、パソコンの画面を家庭用テレビで表示したりビデオデッキで録画することができます。
多機種対応型ですのでXVGA-1v１台で、IBM-PC／IBM-PC互換機／マッキントッシュ／PC-9801VM以降の機種／PC286／386／486／FM-TOWNS／X68000などの複数の機種が使えます。水平同期周波数24kHzと31kHzの信号をどちらか入力した時点でＸＶＧA-1vが自動に標準ＮＴＳＣ信号15kHzに変換します。
家庭用ＴＶの映像出力は、アナログＲＧＢ21ピンマルチ端子／Ｓ端子／コンポジット・ビデオと3出力選択できます。
(画質は各端子の性能により異なりますので、ご注意下さい。またXVGA-1vは、ノーマル・モード専用ですハイレゾリューションモードには対応しません。)

対応機種と画面モード

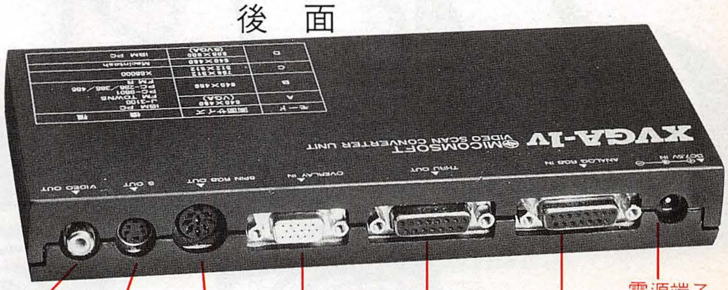
機種	内容
IBM/IBM互換機	アナログRGB15ピン端子のある機種 画面モード：640×400ドット(24kHz)EGAモード，640×480ドット(31kHz)VGAモード
アップル	アナログRGB15ピン端子のある機種(要別売変換アダプター) 画面モード：640×480ドットの映像出力ができるカラーボードのみ対応
東芝	J-3100シリーズ(アナログRGB15ピン端子がある機種) 画面モード：640×400ドット(24kHz)，640×480ドット(31kHz)VGAモード
富士通	FM-TOWNSシリーズ 画面モード：640×400ドット(24kHz)，640×480ドット(31kHz)
NEC	PC-9801シリーズVM以降の機種(アナログRGB15ピン端子を有する機種) 画面モード：640×400ドット(24kHz)，640×480ドット(31kHz)ノーマル・モード
EPSON	PC286，386，486シリーズ 画面モードは、NECと同様
シャープ	X68000シリーズ 画面モード：768×512，512×512，256×256モード

XVGA-1v製品写真 (この写真は、開発途中で実際の製品と多少異なる場合があります。)

前　面



後　面



各スイッチの機能説明

①「POWER」スイッチ…………電源のON, OFF
②「MODE」スイッチ……………接続している各パソコンの画面モードによって切替えます。
　モードA：640×480ドット(VGAモード)の機種　モードB：640×400ドットの機種
　モードC：768×512/512×512ドットの機種(X68000)　モードD：640×480ドットの機種(マッキントッシュ)
③「FREEZE」スイッチ…………家庭用テレビに表示しているグラフィックを静止できます。ゲーム画面やアニメーション・グラフィック画面など、止めることのできないソフトウェアも静止させ、画面撮影や説明などに活用できます。
④「V-POSITION」スイッチ…パソコン画面を家庭用テレビに表示した場合、画面サイズの640×480/768×512/512×512ドットでは 天地方向が表示できない場合があります。この時に「V-POSITION」スイッチで画面を上下させ隠れている部分を表示することができます。
⑤「WIDTH」スイッチ…………家庭用テレビに表示した場合、縦横比が合わない場合があります。この時に「WIDTH」スイッチを押すと、横方向に画面を約1.2倍拡大し、比率を調整することができます。

XVGA-1v 標準価格69,800円(税別) 7月上旬発売予定

(必要な接続ケーブルは付属しています)

本製品にご質問がございましたら、下記までご連絡下さい。

㈱電波新聞社東京本社　出版販売部宛　東京都品川区東五反田1-11-15　TEL03-3445-6111(大代表)
㈱マイコンソフト(電波新聞社 大阪本社内)　大阪府大阪市北区中の島3-2-4朝日新聞ビル内　TEL 06-203-2827(直通)

東京本社 03-3445-6111(大代表)	札幌支局 011-641-5591	関東支局 0273-26-3206	名古屋支局 052-261-4541	神戸支局 078-391-5885	下関支局 0832-67-7478
大阪本社 06-203-3361(大代表)	仙台支局 022-227-7211	松本支局 0263-36-2266	金沢支局 0762-63-8661	広島支局 082-228-5581	熊本支局 096-380-7500
西部本社 092-431-7411(大代表)	新潟支局 025-245-2526	静岡支局 054-254-6405	京都支局 075-221-8021	高松支局 0878-61-3111	鹿児島支局 0992-26-3630



《会員会社一覧》

アークシステム㈱
㈱アートディンク
㈲アーマット
㈱アイシーエム
㈱アシスト
㈱アスキー
アップルコンピュータ㈱
アドビシステムズジャパン
㈱アドミラルシステム
㈲アルシスソフトウェア
アルダス㈱
アルテック㈱
イーディーコントライブ㈱
㈲苺ソフト
イマジニア㈱
㈱イメージテクノロジー研究所
㈱インターコム
インテリジェントシステムズジャパン㈱
㈱ヴァル研究所
㈱ウィンキーソフト
ウッドランド㈱
㈱エー・アイ・システムプロダクト
エー・アイ・ソフト㈱
㈱エー・エス・ピー
エーピー・サーブ㈱
エスエイティーティー㈱
㈱エス・ピー・エス
エデュカ㈱
㈱エニックス
FA・システムエンジニアリング㈱
㈱エム・エー・シー
㈱エルゴソフト
オートデスク㈱
㈱オービックビジネスコンサルタント
㈱大塚商会
カテナ㈱
㈱カプコン
亀島産業㈱
カモンミュージック㈱
㈱管理工学研究所
㈱ギャラクシー
㈱クエスト
クラフト㈱
㈱クリエイトトーワ
㈱呉ソフトウェア工房
グレイト㈱
㈱グローディア
㈱グローバルデータ通信
㈱ケーエスビー
研彩館インターナショナル㈱
㈱ゲームアーツ
㈱光栄
㈱工画堂スタジオ
㈱構造システム
㈲コマキシステム研究所
㈱コンパイル
㈱コンピュータ・ニュース社
サイバネットシステム㈱
さくら共同法律事務所
㈱サミット
㈱サムシンググッド
山陰ソフトウェア㈱
㈱シー・エス・ケイ
シエラオンラインジャパン㈱
システムサイト
㈱システムセンター
㈱システムセンター三重
㈱システムソフト
㈱システムハウスミルキーウェイ
㈱シャノアール
㈱シュールド・ウェーブ
㈱新学社
㈱新企画社
㈲シンキング・ラビット
㈱シンプレックス
㈱ジー・エー・エム
㈱ジェイディック
㈱ジェプロ
㈱ジャストシステム
ジュピタープロモーション㈱
㈱スタークラフト
㈱スティング
㈱ステラシステム
㈱ズーム
㈱セガ・エンタープライゼス
㈱綜合システム
㈱ソフトウイング
㈱ソフトウェアジャパン
ソフトバンク㈱
㈱ソフトヴィジョン
ソフトプロ㈱
ターミナル・アプリケーションズ㈱
㈱タイワ
㈱ダイナウェア
ダイナミック企画㈱
ダットジャパン㈱
㈱ツァイト
㈱ティーアンドイーソフト
㈱データプラン
㈱ディーバ
㈱ディアイエス
デザインオートメーション㈱
㈱電波新聞社
東京書籍㈱
東京電化㈱
徳間書店インターメディア㈱
日本エス・イー㈱
日本化薬㈱
日本クリエイト㈱
日本コンピュータシステム㈱
㈱日本テレネット
日本電子専門学校
日本ファルコム㈱
日本マイコン販売㈱
日本ワードパーフェクト
㈱ノア
ノベル㈱
㈲ハウテック
㈱ハドソン
㈱バックス
㈱バンプレスト
パーソナルメディア㈱
パル教育システム㈱
㈱パンサーソフトウェア
ヒーズ・ジャパン㈱
㈱日立ハイソフト
㈱ビーピーエス
㈱ビッツー
㈱ビレッジセンター
㈲ビング
ピー・シー・エー㈱
㈱ピック
㈱ファミリーソフト
ファルコン㈱
㈲風雅システム
㈱フェイザーインターナショナル
福井コンピュータ㈱
富士ソフトウエア㈱
㈱フタバ図書
ブラザー工業㈱タケル事務局
㈱ブレインテック
㈱プロメディア
ヘアドクター発毛科学研究所
㈱ほくさんソフテック
ボーランド㈱
㈱ポニーキャニオン
マイクロウェア・システムズ㈱
㈱マイクロキャビン
㈱マイクロコア
マイクロソフト㈱
㈱マイクロビジョン
マイクロプローズジャパン㈱
㈱マクロス
松村信夫法律事務所
㈱まつもと
緑電子㈱
㈱ミュージックネットワーク
ミリオンエンタープライズ㈱
メガソフト㈱
㈱モーリン
㈱ユーテス
㈱ライトスタッフ
㈱ラウンドシステム研究所
㈱リード・レックス
㈱リギーコーポレーション
㈱リクルート
㈱リバーヒルソフト
ロータス㈱

顧問弁護士　森本紘章

〈93.6.7現在〉

6月7日現在、169社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております。

VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE

'94募集COURSE

- シナリオ＆キャラクターデザインコース
- ゲームプログラムコース
- コンピュータグラフィックスコース
- 動画アニメーションコース
- 映像クリエイトコース
- デジタルサウンドコース

INFORMATION

当学院に関して興味のある方は、案内書無料請求のハガキをご利用下さい。

7/18(日) 電脳クリエイターセミナーIII
＊コンピュータを操作して、デザインなどをする無料のセミナーです。
7/25(日)バンタン模試（全科目II）
7/12(月)〜30(金) 入学相談会（日祝除く）
8/ 5(木)・6(金) サマーセミナー（無料）
—ゲームプログラム・CG—

地区GUIDANCE

7/11(日) 仙台・静岡　18(日) 新潟・名古屋

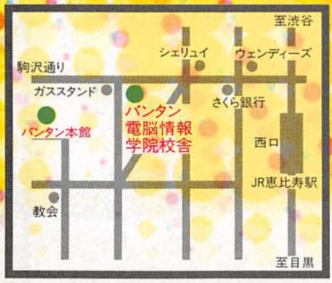
DICイベント

7/31(土)〜8/1(日) テーブルトークRPG大会
8/ 3(火) 傾向と対策セミナー





バンタン電脳情報学院
〒150 渋谷区恵比寿南3-1-8-7MB
0120-03-4775
★資料請求（無料）は、ハガキかフリーダイヤルで。



こんな感じのデザインを **NON-TRADITIONAL DESIGN** といいます。ピピッと来た人は、バンタンに来て下さい。

世の中、何はともあれマルチメディア
猫も杓子もマルチメディア
マルチメディアを自由自在に操る
そんな人材を世界中が欲しているのです
さあ、マルチメディアを学びましょう！

5年間完全保証はIPLだけ!!

▼通常故障した場合にかかる料金

部品	料金
本体基盤	¥35,000以上
ハードディスク	¥45,000~¥70,000以上
フロッピーディスク	¥25,000以上
プリンタ	¥33,000~¥35,000以上
ノートブック等の液晶部分	¥25,000~¥70,000以上

▼ ▼ ▼

IPLはすべてのパソコンを5年間無料で修理します!!

他社とはこれだけ違うIPLのサポートシステム

- ▼"一部商品は除く"や"モニタ、プリンタは適用なし"がほとんどの、他社の保証システムとは違いあらゆる商品の故障に適用できます。
- ▼セット=単体購入を問わず、どんな高額な修理も完全保証。
- ▼たとえばハードディスククラッシュさえも、もちろん無料で修理。
- ▼メーカー保証は半年か1年で終わり。その後のケアを考えるとIPLで買った方がゼッタイお得。安全と安心とを、この価格で一挙に手に入れることができるなんて、他では考えられません！

5年間完全保証部
☎0467(鎌倉)-24-0453

これは便利!!あって超㊢のIPLカード

サイン不要、お電話で会員番号を伝えるだけで、すぐ商品がお手元に！　IPLテレカプレゼント中！



ゲーム一本からハードの追加、買替え、ソフトや消耗品・書籍などが購入できます。またチケットぴあ・航空券・ＪＲ乗車券の予約、キャッシングサービスなどもご利用になれます。最高84回払いクレジットもＯＫ。読んで身につく情報誌もあり、超お得。万一カードをなくしたり、盗難にあった場合もカード保険がついていますので安心です。(年会費などの費用負担はありません)

●詳しくは下記のところへ、お気軽にお問い合わせください。

無料 代替機サービスもIPLだけ!!

困った！いきなり壊れてどうにもならない
修理が終わるまでイライラ待つだけ
高いレンタル料を払って借りるしかない

IPLの商品だったら無料でスグに代替機をお届けします。

車の代車サービスと同じように、IPLでは代替機をすぐにお役に立ててもらえるようにご用意しています。

セットor単品 組み合わせ自由自在!!

—NEC— 新製品
●詳細はお問い合わせ下さい●

PC-9821 Ce

高速486搭載、買ってすぐ使えるマルチメディアパソコン。



アクセス No.B08115

PC-9821CeMODEL S1(486SX20MHz15"CRT) ¥378,000

標 ¥378,000 → IPL特別価格

¥1,100×60回㊍28,000×10回
¥1,900×48回㊍30,000×8回
¥3,900×36回㊍30,000×6回

アクセス No.B08701 33% OFF

PC-9821CeModel S1(486SX20MHz15"CRT) ¥378,000
LHD-NS130J(124MB内蔵HDD) …… ¥79,800
MP96通信ポコ(9600bpsMNPクラス5) … ¥68,800
SP-600(タテ型4段ボードOAデスク) …… ¥25,000

標 ¥551,600 → ¥373,900

¥2,700×60回㊍30,000×10回
¥6,800×36回㊍30,000×6回
¥11,800×36回㊍ なし

アクセス No.B08118

PC-9821CeMODEL S2(486SX25MHz15"CRT) ¥488,000
PC-9801-90(ビデオキャップチャーボードB) … ¥85,000
PC98-1118-31(MS Windows SonudSystem) … ¥25,000
PS98-1117-31(MS VIDEO FOR WINDOWS) ¥25,000

標 ¥623,000 → IPL特別価格

¥4,800×60回㊍30,000×10回
¥5,900×48回㊍35,000×8回
¥8,400×36回㊍40,000×6回

アクセス No.B08119

PC-9821CeMODELS2(486SX25MHz15"CRT) … ¥488,000
MSWorksVER3.1(ワープロ、表計算、データベース) ¥29,800
PC-PR101/TN103(48ドットカラープリンタ) ¥69,800
プリンタケーブル(プリンタケーブル1.5M) ¥2,800
PC-FD512R(5"2HD/2DDFDD×2) …… ¥64,000
PC-H98-K09(増設FDDケーブル) …… ¥9,000
信長の野望 覇王伝(光栄) ………… ¥12,800

標 ¥676,200 → IPL特別価格

¥3,900×60回㊍40,000×10回
¥6,000×48回㊍40,000×8回
¥9,500×36回㊍40,000×6回

アクセス No.B08120

PC-9821CeMODELS2(486SX25MHz15"CRT) … ¥488,000
MSWorksVER3.1(ワープロ、表計算) …… ¥29,800
PC-PR101/TN103(48ドットカラープリンタ) ¥69,800
プリンタケーブル(1 5M) ………… ¥2,800
MA-12C(防磁タイプスピーカー、出力10W) ¥28,000
ミュージ郎500V3(要SDOS、マウス) … ¥145,000
信長の野望 覇王伝(光栄) ………… ¥12,800

標 ¥776,200 → IPL特別価格

¥5,600×60回㊍40,000×10回
¥8,000×48回㊍40,000×8回
¥12,200×36回㊍40,000×6回

アクセス No.B08117

PC-9821CeMODEL S2(486SX5MHz15"CRT) … ¥488,000

標 ¥488,000 → IPL特別価格

¥3,300×60回㊍25,000×10回
¥4,000×48回㊍30,000×8回
¥5,700×36回㊍35,000×6回

PC-9821 As

ウィンドウズ環境での利用に最適。ハイコストパフォーマンスを実現した高機能98登場。



アクセス No.B08127

PC-9821As/U2(486DX33MHz、3.6M、3.5×2) ¥448,000
PC-9821A-E01(ウィンドウズアクセラレータA) ¥70,000
MF-5117AJ(17"0.28ドット、ハイレゾ対応) … ¥218,000
BA34-8M(8MB増設RAMボード) ……… ¥49,000
INTER-240A(内蔵240MBHDD) ……… ¥93,800

標 ¥878,800 → IPL特別価格

¥7,000×60回㊍30,000×10回
¥9,300×48回㊍30,000×8回
¥13,400×36回㊍30,000×6回

アクセス No.B08124

PC-9821As/U8W(486DX33MHz5 6M) … ¥630,000
PC-KM171(17"0.28ピッチ・マルチ対応カラーCRT) ¥258,000
BA34-4M(4BM内部増設RAMボード) …… ¥28,000
LP-1500(ページプリンタ・600Dpiの高印字品質) … ¥178,000
プリンタケーブル ……………… ¥3,000
MS WordWIN3VER1.2A(Windows版ワープロ) ¥58,000
MS ExcelWIN3(画面分割サイズ変更自在) …… ¥98,000

標 ¥1,253,000 → IPL特別価格

¥10,800×60回㊍50,000×10回
¥14,500×48回㊍50,000×8回
¥21,000×36回㊍50,000×6回

アクセス No.B08513 35% OFF

PC-9821As/U2(486DX33MHz、3.5×2) ¥448,000
MF-5517AJ IDEXON(17"0.28ドット、ハイレゾ対応) ¥21,800
INTER-204A(内蔵240MBHDD) ……… ¥98,800
MP96通信ポコ(9600bpsMNPクラス5) … ¥68,800

標 ¥728,600 → IPL特別価格

¥5,100×60回㊍30,000×10回
¥10,100×60回㊍ なし
¥10,500×36回㊍30,000×6回

アクセス No.B08123

PC-9821As/U2(486DX33M) ……… ¥448,000
PC-KM171(マルチ対応17"0.28ピッチ) ¥258,000
BA34-8M(8MB増設RAMボード) ……… ¥49,000
INTER-240A(内蔵240MBHDD) ……… ¥93,800
LP-1500(ページプリンタ600Dpi高印字品質) …… ¥178,000
プリンタケーブル ……………… ¥3,000
PC-9872R(NECマウス) ……………… ¥10,000
PS98-1003-32(MS-DOS Ver5.0A) …… ¥9,800
PS98-1115-31(日本語MS-WINDOWS Ver3.1) ¥21,800
一太郎Ver5(日本語ワープロ) ……… ¥68,000
MS Excel V4.0(ウィンドウズ3.0対応) ¥98,000

標 ¥1,237,400 → IPL特別価格

¥10,300×60回㊍50,000×10回
¥13,900×48回㊍50,000×8回
¥20,300×36回㊍50,000×6回

PC-9821 Ap

アクセス No.B08132 34% OFF

PC-9821Ap/U2(486DX2 66M) ……… ¥550,000
MF-5517AJ(17"0.28ドッドハイレゾ対応) … ¥218,000
INTER-240A(内蔵240MBHDD) ……… ¥93,800
BA34-10M(10MB増設RAMボード) …… ¥61,000
PC-9821A-E01(ウィンドウズアクセラレータA) ¥70,000
MPS-500JH(無停電電源装置) ……… ¥39,800

標 ¥1,032,600 → ¥673,700

¥6,100×60回㊍50,000×10回
¥8,900×48回㊍50,000×8回
¥13,700×36回㊍50,000×6回

【5年間完全保証】

アクセス No.B08130 35% OFF

PC-9821Ap/U2(486DX2 66M) ……… ¥550,000
MF-5517AJ(17"0.28ドッドハイレゾ対応) … ¥218,000
INTER-240A(内蔵240MBHDD) ……… ¥93,800
DISKXII(容量を2倍にする圧縮ツール) … ¥12,800
BA34-8M(8MB増設RAMボード) ……… ¥49,000
PS98-1003-32(MS-DOS Ver5.0A) …… ¥9,800
PS98-1115-31(日本語MS-WINDOWS Ver3.1) ¥21,800
PC-9872R(NECマウス) ……………… ¥10,000
TSA-060マウスパッド ……………… ¥1,900

標 ¥967,100 → IPL特別価格

¥5,000×60回㊍50,000×10回
¥7,600×48回㊍50,000×8回
¥12,100×36回㊍50,000×6回



デスクトップ、モニタ、プリンタのひとつひとつに対応。
NECノートブックにももちろん対応できます。

初期不良交換3カ月保証

返品・交換30日間保証（但し、未開封のみ）

日曜・指定日配達OK・全国無料配達

●価格は変動する場合がありますので御確認下さい。●

IPL

株式会社 アイピーエル
鎌倉本社：〒248 鎌倉市雪の下4-1-12
0467-24-7511（代表）
受付時間 AM10:00～PM8:00（年中無休）

このマークのついたセットはボーナス特価です。

アクセス No.B08128

PC-9821Ap/U2(486DX266MHz,3.6M,3.5×2) ¥550,000
MF-8217J IDEXON(17"0.28ドット) ¥238,000
EAB-8000(8MB内部増設RAMボード) … ¥49,800
INTER-240A(内蔵240MBHDD) ……… ¥93,800
PC-9872R(Windowsに不可欠、NECマウス) …… ¥10,000
PS98-1003-32(MS-DOSVer5.0A) …… ¥9,800

標 ¥951,400 → IPL特別価格

¥7,300×60回	㊡35,000×10回
¥9,800×48回	㊡35,000×8回
¥14,300×36回	㊡35,000×6回

アクセス No.B08803　39% OFF

PC-9821Ap/U2(486DX2 66M) ……… ¥550,000
MF-5517AJIDEXON(17"0.28ドッドハイレゾ対応) ¥218,000
INTER-240A(内蔵240MBHDD) ……… ¥93,800
MP96通信ポコ(9600bpsMNPクラス5) … ¥68,800

標 ¥930,600 → ¥564,400

¥1,700×84回	㊡45,000×14回
¥6,600×60回	㊡30,000×10回
¥12,800×36回	㊡30,000×6回

組み合せ自由

あなただけの自由な組み合せができます。

アクセス No.B08129

PC-9821Ap/U2(486DX266M,3.6M,3.5×2) ¥550,000
PC-KM151(15"0.28ピッチ・マルチ対応カラーCRT) ¥148,000
PC-9872R(Windoesに不可欠、NECマウス) ¥10,000
EAB-10M(10MB内部増設RAMボード) … ¥61,000
INTER-240A(内蔵240MBHDD) ……… ¥93,800
PS98-1003-32(MS-DOSVer5.0A) …… ¥9,800
一太郎Ver5(日本語ワープロ) ……… ¥68,000

標 ¥940,600 → IPL特別価格

¥7,600×60回	㊡38,000×10回
¥10,300×48回	㊡38,000×8回
¥15,000×36回	㊡38,000×6回

PC-9821 Ae

アクセス No.B08126

PC-9821Ae/U2(486SX25MHz,3.5×2) ¥358,000
PC-9872R(Windowsに不可欠、NECマウス) ¥10,000
PC-KD1522(15"0.31ピッチ・2モード対応) … ¥99,800
PC-PR201/63A(15"アウトラインフォント) … ¥158,000
INTER・240A(内蔵240MBHDD) ……… ¥93,800
PS98-1003-32(MS-DOSVer5.0A) …… ¥9,800
アシストカルクPRO ………… ¥12,500
弥生会計3(日本マイコン販売㈱) ……… ¥80,000
SD-600(タテ型4段ボードOAデスク) …… ¥25,000

標 ¥846,900 → IPL特別価格

¥6,000×60回	㊡38,000×10回
¥8,400×48回	㊡38,000×8回
¥12,600×36回	㊡38,000×6回

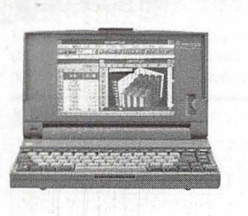
アクセス No.B08125　32% OFF

PC-9821Ae/U2(486SX25MHz,1.6M,3.5×2) ¥358,000
PC-KM151(マルチ対応15"0.28ピッチ) ¥148,000
SD-600(タテ型4段ボードOAデスク) …… ¥25,000

標 ¥531,000 → IPL特別価格

¥1,600×60回	㊡35,500×10回
¥5,600×48回	㊡20,000×8回
¥6,500×36回	㊡30,000×6回

98 NOTE nA



仕事のプロに贈りたい。美しく見やすいTFTカラー液晶。
NOTE最高速486S×20MHz

アクセス No.B08330

PC-9801NA/C(カラー液晶486SX(20MHz)) … ¥498,000
PC-FD512R(5"2HD/2DDFDD×2) …… ¥64,000
PC-9801N-15(FDD増設ケーブル) …… ¥9,800
PC-9801N-19(プリンタケーブル) …… ¥7,000
PC-9872R(Windowsに不可欠、NECマウス) ¥10,000

標 ¥588,800 → IPL特別価格

¥3,800×60回	㊡30,000×10回
¥5,500×48回	㊡30,000×8回
¥8,400×36回	㊡30,000×6回

アクセス No.B08105

PC-9801NA/C(カラー液晶、486SX(20MHz)) ¥498,000
Pack-NR200(内蔵200MHDD) ……… ¥98,000
ENA-8000(8MB増設RAM) …………… ¥43,000
テンキー・トラックボールTB-10 … ¥14,000

標 ¥653,000 → IPL特別価格

¥4,700×60回	㊡30,000×10回
¥6,600×48回	㊡30,000×8回
¥9,900×36回	㊡30,000×6回

アクセス No.B08109

PC-9801NA/C(カラー液晶、486SX(20MHz)) ¥498,000
NA34-8M(8MB増設RAM) ………… ¥40,000
Pack-NR120(内蔵120MHDD) ……… ¥78,000
PK-NA487(数値演算コプロセッサ) …… ¥79,000
PC-9801N-21(キャリングケース) …… ¥23,000
FA-L98NSE(ホコリや水をシャットアウト) … ¥2,200

標 ¥720,200 → IPL特別価格

¥3,400×60回	㊡45,000×10回
¥5,600×48回	㊡45,000×8回
¥9,300×36回	㊡45,000×6回

アクセス No.B08107

PC-9801NA/C(カラー液晶、486SX(20MHz)) ¥498,000
Pack-NR340(内蔵340MHDD) ……… ¥138,000
NA34-8M(8MB増設RAM) …………… ¥40,000
AP-700(カラー熱転写、明朝、毛筆、縮小拡大可) … ¥79,800
PC-9801N-19(プリンタケーブル) …… ¥7,000

標 ¥762,800 → IPL特別価格

¥3,200×60回	㊡48,000×10回
¥5,400×48回	㊡48,000×8回
¥9,200×36回	㊡48,000×6回

アクセス No.B08108

PC-9801NA/C(カラー液晶、486SX(20MHz)) ¥498,000
LHD-NS200(200MB内蔵HDD(ロジテック)) … ¥99,800
ENA-8000(8MB増設RAM) …………… ¥43,000
PC-PR101/TN103(48ドットカラープリンタ) ¥69,800
PC-9801N-19(プリンタケーブル) …… ¥7,000
PS98-1003-32(MS-DOS Ver5.0A) …… ¥9,800
一太郎Ver5(日本語ワープロソフト) … ¥68,000

標 ¥795,400 → IPL特別価格

¥6,900×60回	㊡30,000×10回
¥11,900×60回	㊡ なし
¥18,200×36回	㊡ なし

【全国無料配達】

アクセス No.B08106　34% OFF

PC-9801NA/C(486SX(20MHz)) …… ¥498,000
Pack-SE200(内蔵200MHDD) ……… ¥138,000
ENA-8000(8MB増設RAM) …………… ¥43,000
テンキー・トラックボールTB-10 ¥14,000

標 ¥693,000 → ¥474,200

¥5,000×60回	㊡30,000×10回
¥10,000×60回	㊡ なし
¥10,300×36回	㊡30,000×6回

PC-9801NS/R



アクセス No.B08104　32% OFF

PC-9801NS/R(486SX(16MHz)) …… ¥288,000
AP-300BK(48ドットカラー漢字熱転写) ¥59,800
PCPRCB1(プリンタケーブル) ……… ¥6,800

標 ¥354,600 → ¥239,400

¥1,600×60回	㊡20,000×10回
¥2,600×48回	㊡20,000×8回
¥4,300×36回	㊡20,000×6回

アクセス No.B08100

PC-9801NS/R(白黒液晶486SX(16MHz)) … ¥288,000
PC-9801NS/R-04(8MB増設RAMボード) … ¥64,000
LHD-NS130J(124MB内蔵HDD(ロジテック)) ¥79,800
PS98-1003-32(MS-DOSVer5.0A) …… ¥9,800
PS98-1115-31(日本語MS-WINDOWS Ver3.1) ¥21,800
MS WorksVer3.1(ワープロ表計算データベース) ¥29,800
PC-PR101/TN103(48ドットカラープリンタ) ¥69,800
PR101/TN103-41(オートシートフィーダー) ¥9,800
IFC-98N/15(プリンタケーブル1.5m) … ¥5,000
PC-9872R(Windowsに不可欠、NECマウス) ¥10,000
CRTカートリッジII(CRTインターフェイス) ¥5,800
FM Station II(ワイヤレスFM音源) … ¥29,800
信長の野望覇王伝 ………………… ¥12,800

標 ¥636,200 → IPL特別価格

¥2,500×72回	㊡38,000×12回
¥2,500×60回	㊡45,000×10回
¥3,700×48回	㊡50,000×8回

アクセス No.B08591

PC-9801NS/R(白黒液晶、486SX(16MHz)) … ¥288,000
PC-9801NS/R-04(8MB増設RAMボード) … ¥64,000
Pack-SE120(内蔵120MHDD) ………… ¥108,000
FM-Station II(ワイヤレスFM音源) … ¥29,800

標 ¥489,800 → IPL特別価格

¥3,800×60回	㊡20,000×10回
¥5,100×48回	㊡20,000×8回
¥5,900×36回	㊡30,000×6回

アクセス No.B08890　36.5% OFF

PC-9801NS/R(486SX(16MHz)) …… ¥288,000
AP-300BK(48ドットカラー漢字熱転写) ¥59,800
PCPRCB1(プリンタケーブル) ……… ¥6,800
MP96通信ポコ(9600bpsMNPクラス5) … ¥68,800

標 ¥423,400 → ¥269,200

¥1,000×60回	㊡27,000×10回
¥5,100×36回	㊡20,000×6回
¥12,300×24回	㊡ なし

アクセス No.B08102

PC-9801NS/R(白黒液晶486SX(16MHz)) … ¥288,000
LHD-NS200(200MB内蔵HDD) ……… ¥99,800
NR34-8M(8MB増設RAM) …………… ¥42,000
PC-PR1000/4(ページプリンタ、アウトラインフォント) ¥188,000
PC-9801N-19(プリンタケーブル) …… ¥7,000
FM StationII(ワイヤレスFM音源(八戸ファーム)) … ¥29,800
CRTカートリッジII(CRTインターフェイス) ¥5,800
PS98-1003-32(MS-DOSVer5.0A) …… ¥9,800
アシストカルクPRO(総合型表計算ソフト) ¥12,500
PV-PF24(2400bps/G3FAX・ポケットモデム) … ¥26,800
EDA-8000S(8MB内部増設RAM) ……… ¥49,800
PC-PR150V-21(交換用インクリボン) ¥3,000
テンキー・トラックボールTB-10 ¥14,000
ソード・ワールドPC(T&Eソフト) … ¥9,800
大航海時代II …………………… ¥9,800
信長の野望覇王伝 ……………… ¥12,800

標 ¥808,700 → IPL特別価格

¥6,000×72回	㊡30,000×12回
¥6,600×60回	㊡35,000×10回
¥8,500×48回	㊡38,000×8回

5つのHOT LINE

お気軽にどうぞ！

ビギナーズ部 ☎0467-24-0941
初めての方のための相談室です。確かなささえをお約束します。

テクニカル部 ☎0467-24-2040
ビジネスのさまざまな局面で、パソコンを徹底活用するための相談室です。

メンテナンス部 ☎0467-24-0453
故障、修理などについてお問い合わせください。

商品管理部 ☎0467-24-1154
納期、配達指定日などについてお問い合わせください。

ネットワークサービス GO ␣ IPLNET
瞬時に満足。モデムを通してIPLのデータベースが連結します。

お支払方法

A. 9カ月先からのお支払いOK
B. 月々¥1,000から84回払までOK
C. ボーナス時だけの10回払OK
D. カレッジクレジットOK（就職してからのお支払い）
E. ステップアップクレジットOK
F. 法人向けリースシステムOK
G. 翌月一括払いOK
H. 商品到着払いOK
I. 現金払いOK（銀行振込・書留）

●価格には消費税は含まれておりません。
●詳しい内容についてはお気軽にお問い合わせください。

STEP UP CREDITボーナス
3年目 ¥30,000
2年目…¥10,000
1年目…¥ 0
ボーナス

月々のステップアップもOK

アクセス No.B08101

PC-9801NS/R(白黒液晶、486SX(16MHz)) … ¥288,000
LHD-NS130J(124MB内蔵HDD(ロジテック)) ¥79,800
BJ-15v-B(バブルジェット・毛筆ゴシック明朝) … ¥89,800
カット紙/ハガキ兼用フィーダ …… ¥15,000
IFC-98N/15(プリンタケーブル1.5m) … ¥5,000
PC-9872R(Windowsに不可決NECマウス) ¥10,000
PC-9801N-23(テンキーボード) …… ¥12,500

標 ¥500,100 → IPL特別価格

¥1,800×72回	㊡30,000×12回
¥2,600×60回	㊡30,000×10回
¥3,300×48回	㊡35,000×8回

IPL

株式会社 アイピーエル
鎌倉本社：〒248 鎌倉市雪の下4-1-12
0467-24-7511（代表）

きめの細かい親切ケアも IPLならでは！

インストールサービス	セットアップサービス
ハードディスクの初期化、MS-DOS、Windows、各種アプリケーションのインストールを代行します。（有料）	ハードディスク、各種オプションをすぐ使えるよう設定します。（有料）

このマークの付いたセットはボーナス特価です。

前ページもご参照下さい。

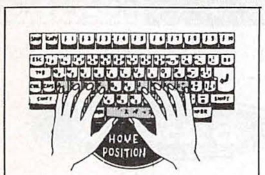
PC-9801BX

もうすぐ、学校でパソコンの授業も開始！待望の486マシン、低価格で登場。



プレゼント

IPLキーボードマスター



（指がキーを覚えると評判！）
※PC-9801BA BXを購入された方へ

アクセス No.B08600（43% OFF）

品名	価格
PC-9801BX/U2(486SX20MHz、1.6M、3.5×2)	¥218,000
MF-5517AJ IDEXON(17"0.28ドット)	¥218,000
AP-300WT(48ドットカラー漢字熱転写)	¥59,800
プリンタケーブル	¥3,000
MP96通信ポコ(9600bpsMNPクラス5)	¥68,800

標 ¥567,400 → ¥325,700

¥ 1,700×60回㊍30,000×10回
¥ 5,300×36回㊍30,000× 6回
¥ 9,900×24回㊍30,000× 4回

アクセス No.B08113

品名	価格
PC-9801BX/U2(486SX20MHz、1.6M、3.5×2)	¥218,000
PC-KD1522(15"0.31ピッチ・2モード対応)	¥99,800
PC-9801B-37(内蔵用120MBハードディスク)	¥70,000
BA34-4M(4MB内部増設RAMボード、I/Oデータ)	¥28,000
PC-9872R(Windowsに不可欠、NECマウス)	¥10,000
PC-PR101/TN103(48ドットカラープリンタ)	¥69,800
プリンタケーブル	¥2,800
MD24FB10V(2400bpsMNPクラス5(オムロン))	¥36,800
MSWorksVer3.1(ワープロ、表計算、データベース)	¥29,800
PS98-1003-32(MS-DOSVer5.0A)	¥9,800
PC-9801-86(サウンドボードステレオPCM)	¥25,000
プリンセスメーカー2(ガイナックス)	¥14,800
ブランデッシュ2(日本ファルコム)	¥12,800

標 ¥627,400 → IPL特別価格

¥ 4,000×60回㊍35,000×10回
¥ 5,900×48回㊍35,000× 8回
¥ 8,400×36回㊍40,000× 6回

アクセス No.B08111

品名	価格
PC-9801BX/U2(486SX20MHz、1.6M、3.5×2)	¥218,000
CU-14PD(0.28反射を防ぐノングレア、チルト付)	¥89,800
MJ-500(レーザーに匹敵する高品位印字)	¥74,800
#8238(プリンタケーブル)	¥3,000
PC-9872R(Windowsに不可欠、NECマウス)	¥10,000
PC-9801-36サウンドボード(ステレオPCM)	¥25,000
MA-12C(防磁タイプスピーカー、出力10W)	¥28,000
ミュージ郎300V3(要MSDOS、マウス)	¥88,000
PS98-1003-32(MS-DOSVer5.0A)	¥9,800

標 ¥546,400 → IPL特別価格

¥ 2,400×60回㊍35,000×10回
¥ 4,000×48回㊍35,000× 8回
¥ 6,800×36回㊍35,000× 6回

アクセス No.B08110（36% OFF）

品名	価格
PC-9801BX/U2(486SX20MHz、1.6M、3.5×2)	¥218,000
XC-1498CII(14"0.28カラーCRTチルト台付)	¥107,000
AP-300WT(48ドットカラー漢字熱転写)	¥59,800

標 ¥384,800 → IPL特別価格

¥ 1,700×60回㊍20,000×10回
¥ 2,600×48回㊍20,000× 8回
¥ 3,500×36回㊍25,000× 6回

アクセス No.B08112（31% OFF）

品名	価格
PC-9801BX/U2(486SX20MHz、1.6M、3.5×2)	¥218,000
XC-1498CII(14"0.28カラーCRTチルト台付)	¥107,000
PC-9801-86(サウンドボードステレオPCM)	¥25,000
PS98-1003-32(MS-DOSVer5.0A)	¥9,800
MSWorksVer3.1(ワープロ、表計算、データベース)	¥29,800
フライトシュミレーター	¥12,800
ライフ&デスII	¥9,800
WINNING POST(光栄)	¥12,800
BIG-HONOUR(アートディング)	¥12,800

標 ¥437,800 → IPL特別価格

¥ 1,500×60回㊍29,000×10回
¥ 2,500×48回㊍30,000× 8回
¥ 3,500×36回㊍37,000× 6回

PC-9801BA

アクセス No.B08551

品名	価格
PC-9801BA/U2(486DX・40M)	¥328,000
CU-14MD(0.31反射を防ぐノングレア、チルト付)	¥74,800
VP-2061PC(カラー136漢字61/秒)	¥130,000
EFA-4000S(4MB内部増設RAMボード)	¥28,000
弥生・見積書(オリジナル見積書)	¥48,000
弥生・販売管理II(販売管理)	¥80,000
弥生・会計3(会計機能の強化と、消費税対応)	¥80,000
PS98-1003-52(MS-DOS Ver5.0A)	¥9,800
一太郎Ver5(日本語ワープロ)	¥68,000
ラベル屋さんVER2(DM発行用ラベル印刷)	¥14,800
ノートンユーティリテーズ(データ復活)	¥38,000
MPS-500JH(無停電電源装置)	¥39,800

標 ¥939,200 → IPL特別価格

¥13,600×60回㊍	なし
¥20,900×36回㊍	なし
¥30,200×24回㊍	なし

組み合せ自由

あなただけの自由な組み合せができます。

アクセス No.B08610（39% OFF）

品名	価格
PC-9801BA/U2(486DX・40MHz、1.6M、3.5×2)	¥328,000
XC-1498CII(14"0.28カラーCRTチルト台付)	¥107,000
MP96通信ポコ(9600bpsMNPクラス5)	¥68,800
SD-600(タテ型4段ボードOAデスク)	¥25,000

標 ¥528,800 → ¥323,200

¥ 1,600×60回㊍30,000×10回
¥ 5,200×36回㊍30,000× 6回
¥ 9,800×24回㊍30,000× 4回

EPSON

パーソナルコンピュータ

PC-486GR+



アクセス No.B08501（33% OFF）

品名	価格
PC-481GRP3(486SX25MHz、メモリ3.6MB)	¥383,000
CU-14PD(0.28反射を防ぐノングレア)	¥89,800
BJ-330J(15"バブルジェット)	¥190,000
BJコントロールカード(コントロールカード)	¥18,000
IFC-9800/15(プリンタケーブル)	¥5,000
PCM34 Ver5.0(日本語MS-DOS)	¥12,800
PCMS2(マウス)	¥5,800

標 ¥704,400 → IPL特別価格

¥ 4,800×60回㊍30,000×10回
¥ 6,700×48回㊍30,000× 8回
¥10,100×36回㊍30,000× 6回

パーソナルコンピュータ

PC-486GR Super

アクセス No.B08500

品名	価格
PC-486GRS3(486DX2.50MHz3.5"2FD・5"1F)	¥493,000
CR-5500(15"ハイレゾ対応0.28反射を防ぐノングレア)	¥168,000
LHD-E200K(内蔵200MBHDD/SCSI対応)	¥138,000
EP-RB7D-8MS(8MB内蔵増設RAMボード)	¥59,000
PCSKB2(拡張ビデオボード、256色可)	¥60,000
PCM34(日本語MS-DOS(Ver5.0))	¥12,800
PCW33Ver3.0A(WIN3.0)	¥25,000
PCMS2(マウス)	¥5,800
AP-1000PC(48ドットカラー熱転写プリンター)	¥99,800
AP1000CSF(カットシートフィーダ)	¥12,000

標 ¥1,073,400 → IPL特別価格

¥ 7,500×60回㊍50,000×10回
¥10,600×48回㊍50,000× 8回
¥16,000×36回㊍50,000× 6回

パーソナルコンピュータ

PC-386 NOTE AR

アクセス No.B08503（32% OFF）

品名	価格
PC-386NOTE AR2(386SX25MHz)	¥288,000
EP-SIMn-4M(4MB増設RAMボード)	¥72,000
Pack-ER340(内蔵340MBHDD)	¥13,800
PCMS2(Windowsに必要不可欠マウス)	¥5,800

標 ¥503,800 → IPL特別価格

¥ 3,700×60回㊍20,000×10回
¥ 5,100×48回㊍20,000× 8回
¥ 7,400×36回㊍20,000× 6回

アクセス No.B08502（33% OFF）

品名	価格
PC-386NOTE AR2(386SX25MHz3.5×2FDD)	¥288,000
XRE-4000(4MB増設RAM)	¥36,000
LHD-EN80(80MB内蔵HDD)	¥59,800

標 ¥383,800 → IPL特別価格

¥ 2,800×60回㊍15,000×10回
¥ 3,800×48回㊍15,000× 8回
¥ 5,600×36回㊍15,000× 6回

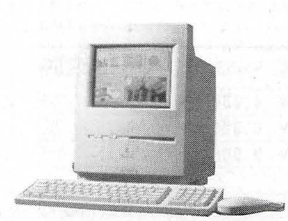
アクセス No.B08504（31% OFF）

品名	価格
PC-386NOTE AR2(386SX25MHz3.5×2FDD)	¥288,000
EP-SIMn-4M(4MB増設RAMボード)	¥36,000
Pack-ER200(内蔵200BHDD(ICM))	¥98,000
PCMS2(マウス)	¥5,800
PC-PR101/TN103(48ドットカラープリンタ)	¥69,800
PCPRCB1(プリンタケーブル)	¥6,800
PCM34Ver5.0(日本語MS-DOS)	¥12,800
MSWorksVer3.1(ワープロ、表計算、データベース)	¥29,800

標 ¥547,000 → IPL特別価格

¥ 3,700×60回㊍25,000×10回
¥ 5,200×48回㊍25,000× 8回
¥ 7,800×36回㊍25,000× 6回

Macintosh



MAC COLOR CLASSIC 4MB/HD160

アクセス No.B08015

品名	価格
MAC COLOR CLASSIC4MB/HD80	¥238,000

標 ¥238,000 → IPL特別価格

¥ 1,300×60回㊍15,500×10回
¥ 2,100×48回㊍15,000× 8回
¥ 3,400×36回㊍15,000× 6回

アクセス No.B08011

品名	価格
MACCOLORCLASSIC4MB/HD160	¥278,000
MAC2MBメモリ拡張キット(2MB増設メモリ)	¥35,000
MAC256K VRAM拡張キット	¥15,000
STYLE WRITER2(インクジェットプリンター)	¥78,000

標 ¥406,000 → IPL特別価格

¥ 4,300×60回㊍15,000×10回
¥ 5,600×48回㊍15,000× 8回
¥ 7,900×36回㊍15,000× 6回

アクセス No.B08014

品名	価格
MACCOLORCLASSIC4MB/HD160	¥278,000

標 ¥278,000 → IPL特別価格

¥ 2,000×60回㊍15,000×10回
¥ 2,800×48回㊍15,000× 8回
¥ 4,400×36回㊍15,000× 6回

単品だけもOK

単品でも5年間完全保証や代替機サービスがあります。もちろん、クレジットOK。

アクセス No.B08010

品名	価格
MACCOLORCLASSIC4MB/HD160	¥278,000
MAC2MBメモリ拡張キット	¥35,000
MAC256K VRAM拡張キット	¥15,000

標 ¥328,000 → IPL特別価格

¥ 2,900×60回㊍15,000×10回
¥ 3,900×48回㊍15,000× 8回
¥ 5,700×36回㊍15,000× 6回

アクセス No.B08012

品名	価格
MacintoshLC/34MB/HD160	¥308,000
MAC4MBメモリ拡張キット	¥35,000
MAC256K VRAR拡張キット	¥15,000
MAC13"カラーディスプレイ(13"RGB)	¥130,000
APPLE拡張キーボートII/J(カナキーボード)	¥30,000

標 ¥518,000 → IPL特別価格

¥ 3,200×60回㊍30,000×10回
¥ 4,700×48回㊍30,000× 8回
¥ 7,500×36回㊍30,000× 6回

アクセス No.B08013

品名	価格
Macintosh LC/3 4MB/HD160	¥308,000
MAC4MBメモリ拡張キット	¥35,000
MAC256K VRAM拡張キット	¥15,000
MAC13"カラーディスプレイ(RGBカラー)	¥130,000
APLLE拡張キーボードII/J(カナキーボード)	¥30,000
StyleWinter(インクジェットプリンター)	¥98,000

標 ¥616,000 → IPL特別価格

¥ 4,800×60回㊍30,000×10回
¥ 6,700×48回㊍30,000× 8回
¥10,000×36回㊍30,000× 6回

すべての商品「5年間完全保証」

5年間完全保証・無料代替機サービス・自由組立クレジット

IPLのアフターケアは完璧です!!

鎌倉本社 0467-24-7511

全国IPL EXPRESS

FAX—0467-24-0561 銀座—03-3541-3058
青山—03-3470-0061 大阪—06-311-2736
札幌—011-621-1444 仙台—022-266-0531
広島—082-293-7881 福岡—092-481-2644

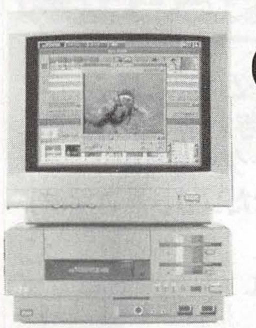
IPL 株式会社 アイピーエル

電話受付時間AM10:00〜PM8:00(年中無休)

FUJITSU

マルチメディアリーダー

FM TOWNS II



486 TOWNSを自分の味方にする。使ってみるとその実力がよくわかります。

アクセス No.B08203 37%OFF

商品	価格
FMTOWNSII-HR20(486SX20MHz強力AV機能)	¥328,000
FMT-DP5351(14"0.38ピッチ)	¥89,800
FMT-KB107(TOWNSテンキー付)	¥30,000
NT-210TWi(SCSI内蔵HDD)	¥99,800
FMPR-204B(24ドットカラー漢字熱転写10")	¥80,000
SD-600(タテ型4段ボードOAデスク)	¥25,000

標 ¥652,600 → IPL特別価格

¥3,500×60回㋭30,000×10回
¥5,100×48回㋭30,000×8回
¥8,000×36回㋭30,000×6回

アクセス NO.B08201 34%OFF

商品	価格
FMTOWNSII-HR20(486SX20MHz強力AV機能)	¥328,000
FMT-DP5351(14"0.38ピッチ)	¥89,800
FMT-KB107(TOWNSテンキー)	¥30,000
FMJP-101G(インクジェット)	¥79,800
FM60-711(プリンタケーブル)	¥6,800
FM-OASYS FD版(日本語ワープロソフト)	¥55,000
スーパーリアル麻雀PII&PIII	¥11,800
トキオ(アートディング)	¥12,800

標 ¥614,000 → IPL特別価格

¥3,400×60回㋭30,000×10回
¥5,000×48回㋭30,000×8回
¥7,800×36回㋭30,000×6回

アクセス No.B08422

商品	価格
FMTOWNSII-HR20(486SX20MHz強力AV機能)	¥328,000
FMT-DP5351(14"0.38ピッチ)	¥89,000
FMT-KB107(テンキー付)	¥30,000
LHD-FM120K(内蔵用120MBHDD)	¥59,800
FMPR-204B(24ドットカラー漢字熱転写10")	¥80,000
FM60-711(プリンタケーブル)	¥6,800

標 ¥594,400 → IPL特別価格

¥2,800×60回㋭30,000×10回
¥4,300×48回㋭30,000×8回
¥6,900×36回㋭30,000×6回

アクセス No.B08200 38%OFF

商品	価格
FMTOWNSII-HR20(CPUCD-ROM装備)	¥328,000
FMT-DP5351(14"0.38ピッチ)	¥89,800
FMT-KB107(TOWNSテンキー付)	¥30,000

標 ¥447,800 → IPL特別価格

¥2,400×60回㋭20,000×10回
¥3,500×48回㋭20,000×8回
¥5,500×36回㋭20,000×6回

アクセス No.B08202 36%OFF

商品	価格
FMTOWNSII-HR20(486SX20MHz)	¥328,000
FMT-DP5351(14"0.38ピッチ)	¥89,800
FMT-KB107(TOWNSテンキー付)	¥30,000
FMT-8000S(8MS増設メモリ)	¥39,800
LHD-FM100E(外付100MBHDD)	¥99,800
FMJP-101G(インクジェット、48ドット、ゴシック体)	¥79,800
FM60-711(プリンタケーブル)	¥6,800
日本語MS-DOS V3.1(APインストール用)	¥9,800
日本語MS-WINDOWS(MME V3.0)	¥34,800
MS ExcelWIN3(画面分割サイズ変更自在)	¥98,000
OASYS/WinVer1.2(日本語ワープロソフト)	¥58,000

標 ¥874,600 → IPL特別価格

¥5,400×60回㋭38,000×10回
¥7,600×48回㋭38,000×8回
¥11,600×36回㋭38,000×6回

【5年間完全保証】

アクセス No.B08205 33%OFF

商品	価格
FMTOWNSII-HR100(486SX、100MHD内蔵)	¥408,000
FMT-DP5351(14"0.38ピッチ)	¥89,800
FMT-KB107(TOWNSテンキー)	¥30,000
XMT-4000S(4MB増設メモリ)	¥19,800
日本語MS-DOS V3.1(APインストール用)	¥9,800
日本語MS WINDOWS MME(V3.0)	¥34,800
MS WordFOR WIN3(新世代ワープロソフト)	¥58,000
三国志III(光栄)	¥16,800
信長の野望 覇王伝(光栄)	¥14,800
セットアップサービス(HDD、RAMなど1につき)	¥2,000
インストールサービス(MS-DOS)	¥5,000
インストールサービス(アプリケーションソフト×2)	¥10,000

標 ¥698,800 → IPL特別価格

¥3,900×60回㋭35,000×10回
¥5,800×48回㋭35,000×8回
¥9,100×36回㋭35,000×6回

アクセス No.B08204 33%OFF

商品	価格
FMTOWNSII-HR100(486SX20MHz)	¥408,000
FMT-DP5351(14"0.38ピッチ)	¥89,800
FMT-KB107(TOWNSテンキー付)	¥30,000
FMT-SP201(コンパクト設計の高音質アンプスピーカー)	¥13,800
卒業グラデュエーション	¥11,800
三国志III(光栄)	¥16,800
信長の野望 覇王伝(光栄)	¥14,800
FREE WARE COLLECTION NO.4	¥2,500
FREE WARE COLLECTION NO.5	¥2,500
日本の歴史 古代編(㈱CSK研究所)	¥7,800
日本の歴史 戦国編(㈱CSK研究所)	¥7,800
日本の歴史 維新編	¥7,800

標 ¥613,400 → IPL特別価格

¥3,600×60回㋭30,000×10回
¥5,200×48回㋭30,000×8回
¥8,100×36回㋭30,000×6回

アクセス No.B08206 34%OFF

商品	価格
FMTOWNSII-HR200(486SX、200MHD内蔵)	¥468,000
FMT-DP5361(14"0.26ピッチ、アナログRGB)	¥138,000
FMT-KB107(TOWNSテンキー付)	¥30,000
XMT-8000S(8MB増設メモリ)	¥39,800
FMT-412A(ビデオカードII、Sビデオ対応)	¥40,000
FMT-361(オーバードライブ)	¥89,800
日本語MS-DOS V5.0(日本語MS-DOS)	¥9,800

標 ¥818,400 → IPL特別価格

¥5,400×60回㋭35,000×10回
¥7,500×48回㋭35,000×8回
¥11,300×36回㋭35,000×6回

STEP UP CREDITボーナス

3年目	¥30,000
2年目	¥10,000
1年目	¥0

アクセス No.B08207 32%OFF

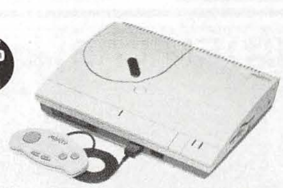
商品	価格
FMTOWNSII-HR200(486SX20MHz)	¥468,000
FMT-DP5361(14"0.26ピッチ、アナログRGB)	¥138,000
FMT-KB107(テンキー付)	¥30,000
FJ-SIM32-8MS(8MB増設RAMボード)	¥40,000
日本語MS-DOSV3.1(APインストール用)	¥9,800
日本語MS WINDOWS MME V3.0	¥34,800
MS Excel WIN3V4.0(画面分割サイズ変更自在)	¥98,000
MS WordFOR WIN3(新世代ワープロソフト)	¥58,000
FMPR-221G(48ドットカラー熱転写プリンター)	¥120,000
FMPR221CG(カットシードフィーダ)	¥22,800
FMPR221HG(ハガキフィーダ)	¥12,000
FMT-412A(ビデオカードII、Sビデオ対応)	¥40,000
JBOXODP-TOWNSHR(オーバードライブ)	¥84,800
FMT-403(MIDIボード)	¥72,800

標 ¥1,229,000 → IPL特別価格

¥9,000×60回㋭50,000×10回
¥12,300×48回㋭50,000×8回
¥17,300×60回㋭ なし

FM TOWNS マーティー

MARTY



アクセス No.B08208

商品	価格
FMMARTY(32ビット、CD-ROM内蔵)	¥98,000

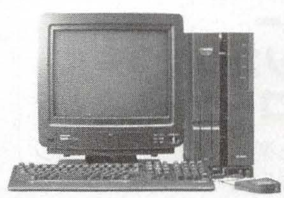
標 ¥98,000 → IPL特別価格

¥3,000×36回㋭ なし
¥4,300×24回㋭ なし
¥8,200×12回㋭ なし

【全国無料配達】

SHARP

X68000 PERSONAL WORKSTATION・XVI



アクセス No.B08002 51%OFF

商品	価格
CZ-634CTN(高速16MHz、メモリ2MB)	¥368,000
CZ-614DTN(15"0.31ピッチ、リモコン付)	¥135,000

標 ¥503,000 → ¥246,800

¥1,700×60回㋭20,000×10回
¥2,700×48回㋭20,000×8回
¥4,400×36回㋭20,000×6回

アクセス No.B08003 42%OFF

商品	価格
CZ-634CTN(高速16MHz、メモリ2MB)	¥368,000
CZ-614DTN(15"0.31ピッチ、リモコン付)	¥135,000
CZ-285LSD(Cコンパイラ)	¥44,800
CZ-247MSD(ミュージックソフト)	¥28,800
CZ-213MSD(ミュージックツール)	¥18,800
CZ-248MSD(MUSIC PRO用データ)	¥8,800
CZ-214MSD(SOUND PRO68K)	¥15,800
CZ-215MSD(サンプリングエディタ)	¥17,800
CZ-261MSD(MusicstudioPRO68K MIDI V2)	¥28,800
CZ-253BSD(カード型リレーショナルデータベース)	¥29,800

標 ¥696,400 → IPL特別価格

¥3,300×60回㋭30,000×10回
¥4,900×48回㋭30,000×8回
¥7,700×36回㋭30,000×6回

アクセス No.B08001 53%OFF

商品	価格
CZ-634CTN(高速16MHz、メモリ2MB)	¥368,000
CZ-607DBK(14"0.31ピッチ、リモコン付)	¥99,800

標 ¥467,800 → ¥218,000

¥2,000×60回㋭15,000×10回
¥2,000×48回㋭20,000×8回
¥3,500×36回㋭20,000×6回

アクセス No.B08005

商品	価格
CZ-510CB(高速68030搭載、4MBメモリ、80MHD)	¥488,000
CZ-614DTN(15"0.31ピッチ、リモコン付)	¥135,000
CZ-5BE4(4MB増設RAMボード)	¥54,800
CZ-5MP1(数値演算プロセッサボード)	¥54,800
CZ-8PC5-BK(48ドットカラー)	¥96,800
CZ-285LSD(Cコンパイラ)	¥44,800
CZ-225BSV(画面に見たままの文書作成ができる)	¥32,000

標 ¥906,200 → IPL特別価格

¥7,000×60回㋭38,000×10回
¥9,600×48回㋭38,000×8回
¥14,100×36回㋭38,000×6回

アクセス No.B08000 51%OFF

商品	価格
CZ-674CH(高速16MHz、メモリ2MB)	¥298,000
CZ-608DH(14"0.28ピッチ、デュアルスキャン)	¥94,800

標 ¥392,800 → ¥193,000

¥1,400×60回㋭15,000×10回
¥2,200×48回㋭15,000×8回
¥3,600×36回㋭15,000×6回

TOSHIBA

DynaBook EZ(イージー)



アクセス No.B08300

商品	価格
DynaBOOK EZ(386SX16、一太郎dash、1-2-3内蔵)	¥248,000
PIO-31SS-G4ME(4MB増設メモリ)	¥34,000
BJ-10V Lite(ノートサイズバブルジェットプリンタ)	¥69,800
IFC-3100/15(プリンタケーブル)	¥5,500

標 ¥357,300 → IPL特別価格

¥1,800×60回㋭20,000×10回
¥4,500×36回㋭20,000×6回
¥8,000×24回㋭20,000×4回

DynaBook V486シリーズ

アクセス No.B08302

商品	価格
J-3100VS/E121TW(486SX20MHz、WIN3、TFTカラー)	¥658,000
Deskjet505J(A4サーマルインクジェットプリンター)	¥99,800
DESKJET-505JカラーキットC3055A	¥12,000
DESKJETゴシックホントカートリッジ	¥9,800
DESKJET-505Jインクカートリッジ51626A	¥10,400
DESKJET-505Jカラーカートリッジ51625A	¥12,400
DESKJET-505Jダストカバー92550R	¥5,900
IFC-3100/15(プリンタケーブル1.5m)	¥5,500
The CARD5(カード型データベース機能強化)	¥48,000
MS Works V3.1(ワープロ、表計算、データベース)	¥40,000

標 ¥901,800 → IPL特別価格

¥7,600×60回㋭40,000×10回
¥10,400×48回㋭40,000×8回
¥14,300×60回㋭ なし

アクセス No.B08301

商品	価格
J-3100VS/E121WW(486SX20MHz、WIN3、ホワイト)	¥488,000
BJ-15v-B(バブルジェット・毛筆ゴシック明朝)	¥89,800
カット紙/ハガキ兼用フィーダ	¥15,000
IFC-3100/15(プリンタケーブル1.5m)	¥5,500

標 ¥598,300 → IPL特別価格

¥4,300×60回㋭30,000×10回
¥6,100×48回㋭30,000×8回
¥9,300×36回㋭30,000×6回

さらに一新！ 驚きのプライス、豊富な品揃え 安心のサポートもご提供。

今98が安い!! FELLOW・MATE MULTI・Note なんでもござれ！

新型98MULTI

プラン801 すぐに使えるマルチメディアパソコン

PC-9821CE/S2(i486SX/25MHz) 488,000円
CRT(ドットピッチ0.31mm、640×480)、
CD-ROM、マウス、マイク、MS-DOS付属
MS-WINDOWS Ver3.1インストール済

いろいろな体験版CD-ROMプレゼント

定価合計488,000円➡ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス23,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス26,000円×8回
7,900円×60回	ボーナス　なし

超お買得な98FELLOW

プラン802

品目	価格
PC-9801BX/U2(i486SX/20MHz)	218,000円
CU-14MD(ドットピッチ0.31mm、ノングレアCRT)	74,800円
AP-300(48ドット熱転写プリンタ)	59,800円
プリンタケーブル	6,800円
PS98-1003-32(日本語MS-DOS Ver5.0)	9,800円
マウス	4,500円
フロッピィディスク(3.5インチ2HD×10枚)	プレゼント
キーボードカバー	プレゼント

定価合計373,700円➡現金特価239,800円

月々	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス22,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス24,500円×6回
6,300円×48回	ボーナス　なし

プラン803

品目	価格
PC-9801BX/U2(i486SX/20MHz)	218,000円
CU-14MD(ドットピッチ0.31mm、ノングレアCRT)	74,800円
AP-700(48ドットカラー熱転写プリンタ)	74,800円
プリンタケーブル	6,800円
BA34-4M(4MB増設RAM)	28,000円
AD-W170B(170MB内蔵ハードディスク)	49,800円
PS98-1003-32(日本語MS-DOS Ver5.0)	9,800円
PS98-1115-31(MS-WINDOWS Ver3.1)	21,800円
マウス	4,500円
フロッピィディスク(3.5インチ2HD×10枚)	プレゼント
キーボードカバー	プレゼント

定価合計488,300円➡ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス22,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス25,000円×8回
7,700円×60回	ボーナス　なし

プラン804

品目	価格
PC-9801BA/U2(i486DX2/40MHz)	328,000円
PC-KD1521(ドットピッチ0.31mm、15インチCRT)	89,800円
MJ-500(48ドットインクジェットプリンタ)	74,800円
プリンタケーブル	6,800円
BA34-4M(4MB増設RAM)	28,000円
AD-W250B(250MB内蔵ハードディスク)	69,800円
PS98-1003-32(日本語MS-DOS Ver5.0)	9,800円
マウス	4,500円
フロッピィディスク(3.5インチ2HD×10枚)	プレゼント
キーボードカバー	プレゼント

定価合計611,500円➡ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス32,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス30,000円×8回
10,100円×60回	ボーナス　なし

小さい98Note

プラン808

品目	価格
PC-9801NS/R(i486SX/16MHz)	288,000円
170MB内蔵ハードディスク	69,800円
PS98-1003-32(日本語MS-DOS Ver5.0)	9,800円
フロッピィディスク(3.5インチ2HD×10枚)	プレゼント
キーボードカバー	プレゼント

定価合計367,600円➡現金特価269,800円

月々	ボーナス
8,000円×24回	ボーナス30,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス24,000円×6回
7,100円×48回	ボーナス　なし

機能にご満足98MATE

プラン805

品目	価格
PC-9821AS/U2(i486DX/33MHz)	448,000円
CU-14PD(ドットピッチ0.28mm、ノングレアCRT)	89,800円
AD-W170A(170MB内蔵ハードディスク)	54,800円
PS98-1003-32(日本語MS-DOS Ver5.0)	9,800円
マウス	4,500円
フロッピィディスク(3.5インチ2HD×10枚)	プレゼント
キーボードカバー	プレゼント

定価合計606,900円➡ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス25,500円×6回
7,000円×48回	ボーナス25,000円×8回
9,400円×60回	ボーナス　なし

プラン806

品目	価格
PC-9821AS/U7W(i486DX/33MHz) (120MB-HDD、マウス、マイク、DOS、RAM付属 MS-WINDOWS Ver3.1インストール済 ウィンドウズアクセラレータボード付属)	550,000円
MF-5517AJ(17インチマルチスキャンCRT)	218,000円
BJ-220JS(48ドットA3対応バブルジェットプリンタ)	98,000円
プリンタケーブル	6,800円
マウス	4,500円
フロッピィディスク(3.5インチ2HD×10枚)	プレゼント
キーボードカバー	プレゼント

定価合計877,300円➡現金特価585,000円

月々	ボーナス
10,000円×48回	ボーナス32,500円×8回
8,000円×60回	ボーナス30,000円×10回
11,500円×72回	ボーナス　なし

プラン807

品目	価格
PC-9821AP/U2(i486DX2/66MHz)	550,000円
MF-5517AJ(17インチマルチスキャンCRT)	218,000円
LP-8000(600dpi高精細レーザープリンタ)	398,000円
BA34-8M(8MB増設RAM)	49,000円
AD-W250A(250MB内蔵ハードディスク)	74,800円
PC-9821A-E01(ウィンドウズアクセラレータボード)	70,000円
PS98-1003-32(日本語MS-DOS Ver5.0)	9,800円
PS98-1115-31(MS-WINDOWS Ver3.1)	21,800円
マウス	4,500円
プリンタケーブル	6,800円
フロッピィディスク(3.5インチ2HD)10枚	プレゼント

定価合計1,402,700円➡ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
18,000円×48回	ボーナス50,000円×8回
15,000円×60回	ボーナス43,000円×10回
19,600円×72回	ボーナス　なし

98カラーNote

プラン809

品目	価格
PC-9801NA/C(カラー液晶ノートパソコン)	498,000円
170MB内蔵ハードディスク	69,800円
NA34-8M	40,000円
PS98-1115-31(MS-WINDOWS Ver3.1)	21,800円
マウス	4,500円
PS98-1003-32(日本語MS-DOS Ver5.0)	9,800円
フロッピィディスク(3.5インチ2HD×10枚)	プレゼント
キーボードカバー	プレゼント

定価合計643,900円➡ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,900円×36回	ボーナス37,000円×6回
8,000円×48回	ボーナス27,500円×8回
10,600円×60回	ボーナス　なし

あなたのパソコンもWINDOWSに大変身!!

プラン810

120MB外付ハードディスク
4MB増設RAMボード
MS-WINDOWS Ver3.1
日本語MS-DOS Ver5.0
マウス

現金特価109,800円

対応機種
PC-386GE、GS、486P、GR、GF
PC-98FA、FS、DA、DS、FELLOW、MATE

月々	ボーナス
7,000円×12回	ボーナス19,000円×2回
4,000円×18回	ボーナス18,000円×3回
5,300円×24回	ボーナス　なし

プラン811

120MB外付ハードディスク
8MB増設RAMボード
CPUアクセラレータボード(486マシンに早変わり)
MS-WINDOWS Ver3.1
日本語MS-DOS Ver5.0
マウス

現金特価169,800円

対応機種
PC-286V、VE、VF
PC-98RX、DX、UX、EX、VX、DA、RA
98DA、RA33MHzの場合は更に10,000円UP
98DA、RA40MHzの場合は更に30,000円UP

月々	ボーナス
7,000円×18回	ボーナス23,000円×3回
5,000円×24回	ボーナス19,500円×4回
5,700円×36回	ボーナス　なし

プラン812

MF-5517AJ(17インチマルチスキャンCRT)
240MB外付ハードディスク
8MB増設RAMボード
ウィンドウズアクセラレータボード(WAB-S)
MS-WINDOWS Ver3.1
日本語MS-DOS Ver5.0
マウス

現金特価179,800円

対応機種
PC-386GE、GS、486P、GR、GF
PC-98FA、FS、DA、DS、FELLOW、MATE

月々	ボーナス
5,000円×24回	ボーナス23,000円×4回
3,000円×36回	ボーナス18,500円×6回
4,800円×48回	ボーナス　なし

通信販売のご利用は

フリーダイヤル **0120-00-9898**

TEL 0462-60-0999
FAX 0462-62-9995
神奈川県大和市中央5－6－29
受付時間AM10:00～PM8:00

- **お申し込みは** お電話・FAX・お葉書で
- **お届けは** 全国配送(有料)
  - ★指定日配達
  - ★時間帯指定配達(午前・午後・夜間)
  - ★代金引換え配達(有料)
- **お支払は** 安心の代金引換え(お届け時にいただきます)
  銀行振込(振込後のお届けとなります)

振込口座 横浜銀行 湘南台支店 当座0000467

確かな商品をお届けします

〒242
神奈川県大和市中央
5-6-29
株ウェーブアイ行

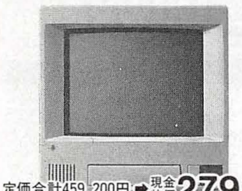
注文書
1.お名前
2.住所
3.電話番号
4.年齢(18歳未満の方)
5.職業
6.保護者名(未成年の方)
7.商品名(プランナンバー)
8.支払い方法(現金一括・クレジット)
★クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

● お得なクレジット
★超低金利　★ボーナスだけで6回払いまでOK　★ボーナス一括払いもOK
★7ヶ月先からの支払いスタートもOK　★84回までのロングクレジット　★ステップアップクレジット

WAVE EYE
株式会社ウェーブ・アイ

FM-TOWNSがお買得!!
安いだけじゃない 今買うとさらに得するトクトクフェア実施中!! チャンス!チャンス!

TOWNSII-UR20



プラン813

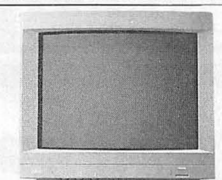
品名	価格
FM-TOWNS II-UR20(i486SX/20MHz、一体型)	288,000円
FMM-KB305(テンキー付、JISキーボード)	7,800円
100MBハードディスク	99,800円
AP-300(48ドット熱転写プリンタ)	59,800円
プリンタケーブル	3,800円

トクトクフェア対象

定価合計459,200円➡現金特価279,800円

月々	ボーナス
9,000円×24回	ボーナス27,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
7,400円×48回	ボーナス なし

TOWNSII-HR20



プラン814

品名	価格
FM-TOWNS II-HR20(i486SX/20MHz)	328,000円
TOWNS対応ディスプレイ(純正品とは色が若干異なります)	69,800円
FMM-KB305(テンキー付、JISキーボード)	7,800円
内蔵120MBハードディスク	59,800円

トクトクフェア対象

定価合計465,400円➡現金特価269,800円

月々	ボーナス
9,000円×24回	ボーナス24,500円×4回
5,000円×36回	ボーナス24,500円×6回
7,100円×48回	ボーナス なし

トクトクフェア第3弾
ウェーブ・アイでTOWNS-HRかURを買うと BIGなプレゼント

いずれか1点もらえる

●TOWNSヘッドセット



●アンプ内蔵スピーカー



●4MB増設メモリー



●通信モデム



プラン815

品名	価格
FM-TOWNS II-UR20(i486SX/20MHz、一体型)	288,000円
FMM-KB305(テンキー付、JISキーボード)	7,800円
AP-300(48ドット熱転写プリンタ)	59,800円
プリンタケーブル	3,800円
FMT-416(TVチューナー)	38,800円
PSYGNOSIS SMICROCOSM	9,800円
同級生	8,800円
信長の野望覇王伝	14,800円

定価合計431,600円➡ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
9,000円×24回	ボーナス26,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス19,500円×6回
7,300円×48回	ボーナス なし

トクトクフェア対象

プラン816

品名	価格
FM-TOWNS II-HR20(i486SX/20MHz)	328,000円
FMT-DP5351(ドットピッチ0.38mm、トリニトロン)	89,800円
FMT-KB107(テンキー付、JISボード)	30,000円
内蔵240MBハードディスク	85,000円
BJ-220JS(48ドットA3対応バブルジェットプリンタ)	98,000円
プリンタケーブル	3,800円
FJ-SIM32-8MS(8MB増設RAM)	40,000円
MS-WINDOWS Ver3.1(CD-ROM)	25,000円
日本語MS-DOS Ver5.0	12,800円

定価合計712,400円➡ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス39,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス35,500円×8回
10,900円×60回	ボーナス なし

トクトクフェア対象

TOWNS-MARTY すぐ使えるのがうれしい

プラン817

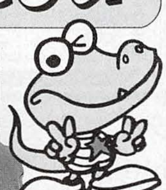
FM-TOWNS-MARTY
ボーカルマイク
CDGカラオケソフト
FMM-MO301(マウス)
アンプ内蔵ステレオスピーカ
KidPix-Jr(お絵書きソフト)
キャリング収納バッグ



MARTYセット価格 **99,800円**

月々	ボーナス
7,000円×12回	ボーナス14,000円×2回
4,000円×18回	ボーナス14,500円×3回
4,900円×24回	ボーナス なし





プラン819

FM-TOWNS-MARTY
14型テレビ
FMM-KB305(キーボード)
FMM-MO301(マウス)
アンプ内蔵ステレオスピーカ
KidPix-Jr(お絵書きソフト)
キャリング収納バッグ

MARTYセット価格 **138,000円**

月々	ボーナス
9,900円×12回	ボーナス18,000円×2回
6,000円×18回	ボーナス17,000円×3回
6,800円×24回	ボーナス なし

TOWNSグレードアップ大作戦!

プラン820 ワープロセット

品名	価格
FP-150FX(48ドット熱転写プリンタ)	59,800円
テラTOWNS II(日本語ワープロソフト)	32,000円
プリンタケーブル	3,800円

定価合計95,600円➡ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×6回	ボーナス30,000円×1回
3,000円×12回	ボーナス21,500円×2回
3,500円×24回	ボーナス なし

プラン821 通信セット

品名	価格
FMMD-311G(モデム)	35,800円
えむとーく(通信ソフト)	18,000円
AirWarrior(リアルタイムフライトシミュレータ)	7,800円
CZ-8NJ2(サイバースティック)	23,800円

定価合計85,400円➡ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
7,000円×6回	ボーナス30,000円×1回
3,000円×12回	ボーナス19,000円×2回
4,200円×18回	ボーナス なし

プラン822 MIDIセット

品名	価格
FMT-403(MIDI音源カード)	72,800円
FMT-SP201(アンプ内蔵スピーカ)	13,800円
FMT-HS101(ヘッドセット)	6,500円
EUPHONY II M.T.R(作曲・編曲)	49,800円
EUPHONY II SCORE(楽譜印刷)	49,800円
FP-110FN(熱転写プリンタ)	49,800円
プリンタケーブル	3,800円

定価合計246,300円➡ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
8,000円×18回	ボーナス24,500円×3回
6,000円×24回	ボーナス19,500円×4回
5,000円×48回	ボーナス なし

プラン823 ウィンドウズアップグレードセット

品名	価格
MF-5517AJ(17インチディスプレイ)	99,800円
HV1-T(ウィンドウズアクセラレータボード)	98,000円
LHD-FM200E(200MBハードディスク)	138,000円
FJ-SIM32-8MS(8MB増設RAM)	40,000円
日本語MS-DOS Ver5.0	12,800円
MS-WINDOWS MME Ver3.1	25,000円
アンプ内蔵スピーカ	プレゼント

定価合計413,600円➡ウェーブ・アイ特価

月々	ボーナス
7,000円×36回	ボーナス24,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
7,300円×60回	ボーナス なし

初心者から達人まで幅広い人に

ソフトも大量展示
販売中！
お問い合わせください

フリータイム

お買上後も安心

ご注文の際は、必ず電話にて在庫と価格を確かめてから御送金下さい！

24時間 テレフォン ガイド

- ●新品価格情報 ☎03-3739-2947（テープ）
- ●中古ストック情報 ☎03-3739-2944（テープ）
- ●オンライン総合情報 ☎03-3736-7902（パソ通 2400/1200ボー）

〈価格表注意〉 ＊＝単品での買取、下取、販売はいたしません

NEC	税込販売
PC-9801BA-U2	238,000
PC-9801BX-M2	169,000
PC-9801BX-U2	158,000
PC-9801NSR	199,000
PC-9821Ae-U2	259,000
PC-KD1521（CRT 24.8kHz）	56,000
＊PC-PR1000-4 葉書カセット	13,500
PC-PR101-TN103（熱転写）	48,000
＊PC-PR101-TN103用 シートフィーダ	9,000
PC-PR201-47（ドットインパクト）	65,000
＊PC-PR201-47用 シートフィーダ	21,000
PC-PR201-63（ドットインパクト）	78,000
PC-PR201-63/63A用 シートフィーダ	25,500
PC-9801-86（高機能サウンドボード）	19,500
PC-9821A-E01（Aシリーズ用 Winアクセラレータ）	56,000
PC-9872R マウス	8,300
PC-CD50S（CDロムドライブ，データ付）	63,000
MS-DOS Ver 3.3D基本セット	6,700
MS-DOS Ver 5.0A拡張キット	6,500
MS-DOS Ver 5.0A基本セット	7,300
MS-DOS-Basicマルチメディア対応	13,800
MS-Video For Windows	19,300
MS-Windows Sound System	19,300
MS-Windows Ver 3.1	15,500
MS-Windows Ver 3.1（入門書無セット）	8,500
MS-Windows Ver 3.1開発ツール	38,500

エプソン	税込販売
PC-386NAR2	169,000
PC-486GRP2/5	211,000
PC-486GRS2/5	255,000
PC-486P2	153,000
PC-486NAS2	198,000
MJ-1000（インクジェット）	97,000
＊MJ-1000用 葉書フィーダ	13,500
MJ-500用（インクジェット）	54,000
＊MJ-500用 葉書フィーダ	10,800
VP-1047PC（ドットインパクト）	49,800
VP-2061PC（ドットインパクト）	68,000
＊VP-2061用 シートフィーダ	27,000
GT-6500 パラレルI･Fセット	153,000

各 社	税込販売
＊エース AD-N1（NA/NSR用 CRTアダプタ）	3,100
エース AF-5S（5HD×1）	22,000
アイワ PV-AF144V5WN（モデム＆FAX機能）	47,800
アイワ PV-AF24V5WN（モデム＆FAX機能）	22,900
アイワ PV-CNF24（NA/NSR内蔵用 モデムFAX）	30,500
アイワ PV-P24HN（携帯用 モデム）	17,000
アイワ PV-PF24HN（携帯用 モデム＆FAX機能）	20,800
ユニック VIP-FEL120（Bハードスロット用）	31,000
ユニック VIP-MAT250（Aハードスロット用）	51,000
CRC FD5SS（5HD×1）	24,000
＊キャノン BJ-10V/15Vシリーズ用 シート（葉書可）	13,500
＊キャノン BJ-10VL/15Vシリーズ用 葉書フィーダ	8,500
キャノン BJ-10VL（バブルジェット）	49,000
キャノン BJ-15V（バブルジェット）	54,000
キャノン BJ-220JS（バブルジェット）	97,000
＊エレコム M-180（トラックボール）	5,400
ICM ET-200（標準スロット内蔵用 ハード）	72,000
ICM INTER-170A（Aハードスロット用）	42,000
ICM INTER-170B（Bハードスロット用）	39,000
ICM INTER-240A（Aハードスロット用）	57,000
ICM INTER-240B（Bハードスロット用）	55,000
ICM INTER-500A（Aハードスロット用）	125,000
ICM MO-4120 98キット付	146,000
ICM PACK-ER-200（NAR内蔵用）	72,000
ICM PACK-NR-200（NA/NSR内蔵用）	72,000
ICM PACK-NR-340（NA/NSR内蔵用）	101,000
ICM PF-1000-DB（外付SCSI）	302,000
ICM PF-340-DB（外付SCSI）	114,000
ICM PF-500-DB（外付SCSI）	157,000
インテル 387DX-33MHz，387SL-25MHz	各12,800
インテル ODP486SX-20/25	48,000/64,000
I･O 98NT2-4M（拡張カードスロット用）	19,800
I･O BA34-12M（A/B/FA内蔵用）	56,000
I･O BA34-4M（A/B/FA内蔵用）	21,800
I･O BA34-8M（A/B/FA内蔵用）	38,000
I･O EP-SIM-4MS（エプソン内蔵用）	17,800
I･O NA34-8M（NAメモリスロット用）	33,000
I･O NR34-8M（NSRメモリスロット用）	34,500
I･O PC34R-4M（標準スロット用 メモリーサーバー付）	26,000
I･O PC34R-8M（標準スロット用 メモリーサーバー付）	41,000
I･O PK-A486DW4（386DX-CPUパワーアップ）	47,000
I･O PK-NA487（9801NA用 数値CPU）	65,000
I･O PK-VF486-87SW2（286CPUパワーアップ）	35,500
I･O PK-X486SL/SG（286CPUパワーアップ）	27,000
I･O PK-X87S（387SL-25MHz相当品）	10,500
I･O SIM61-2MS（9801-61U相当品）	9,500
I･O GA-1024A（Winアクセラレータ）	31,500
I･O GA-1280A（Winアクセラレータ）	51,500
ロジテック LFS-D120J カセットストリーマー	49,000
ロジテック LHD-EN130（NAR内蔵用）	49,000
ロジテック LHD-FE170KA（Bハードスロット用）	39,000
ロジテック LHD-FE540KA（Bハードスロット用）	116,000
ロジテック LHD-MA170PA（Aハードスロット用）	42,000
ロジテック LHD-MA340P（Aハードスロット用）	76,000
ロジテック LHD-MA-540PA（Aハードスロット用）	119,000
ロジテック LHD-NS130J（NA/NSR/NST内蔵用）	46,000
ロジテック LHD-NS200（NA/NST内蔵用）	62,000
ロジテック LMO-330（光磁気ドライブ）	133,000
ロジテック SHD-B120H（外付SCSI）	60,000
ロジテック SHD-B240H（外付SCSI）	85,000
ロジテック SHD-S100J（外付SCSI）	46,000
メルコ EAB-12M（A/B内蔵用）	57,500
メルコ EAB-4000（A/B内蔵用）	22,500
メルコ EAB-8000（A/B内蔵用）	40,000
メルコ EMJ-4000S（標準スロット用）	27,800
メルコ ENA-8000（NAメモリースロット用）	34,500
メルコ ENR-8000（NSRメモリースロット用）	34,500
メルコ HDL-20W（386DX-CPUパワーアップ）	49,800
メルコ HDX-16Q（OverDrive16×4MHz）	126,000
メルコ HDX-20T（BX用3倍速オーバードライブ）	98,000
メルコ WAB-PL3/5HD（WinアクセレータWin付）	27,800
メルコ WAB-S（Winアクセラレータ）	23,000
メルコ XMC-2000S（9801-61U相当品）	10,500
緑 TF-120（安心館）	56,000
緑 V2-100-4F（外付SCSI）	64,000
緑 V2-200-4F（外付SCSI）	80,000
緑 V2-300-4F（外付SCSI）	102,000
緑 びるとN340（NA/NSR内蔵用）	95,000
緑 びるとN80（NA/NSR内蔵用）	37,000
マイクロコア MC14400FX（モデムFAX）	37,500
マイクロコア MC24FA5-P（モデムFAX）	18,800
マイクロコア MC24PA5（携帯用モデム）	15,800
テクサ ES-200（外付SCSI）	69,800
テクサ TX-HD240F（Bハードスロット用）	47,000
テクサ TX-HD240M（Aハードスロット用）	49,000
テクサ TX-HW340M（Aハードスロット用）	74,000
＊ノーブランド マウス	1,300
オムロン MD24FL10V（携帯用 モデムMNP10）	17,000
オムロン MD24XL10V（携帯用 モデムFAXMNP10）	20,500
オムロン MD24XT10V（モデムFAXMNP10）	23,800
オムロン MD96FL10V（携帯用 モデムMNP10）	33,000
オムロン MD96XL10V（携帯用 モデムFAXMNP10）	36,000
シャープ CU-14PD（CRT 水平24kHz）	42,000
シグマ AFK-7711（98フルキーボード）	14,900
サンヨー CMT-D14UDLS（CRT 水平33kHz）	49,000
テクノジャパン PD200EX-SUPER（外付SCSI）	67,000
東京ニーズ NFD-135（3HD×1 3DDソフト対応）	14,500
東京ニーズ NFD-135V（3.5吋×1 3モード対応）	19,000
東京ニーズ NFD-235（3HD×2 3DDソフト対応）	24,800
東京ニーズ NFD-235V（3.5吋×2 3モード対応）	29,500
＊東京ニーズ TK-2（テンキー）	5,000
YHP DeskJet505J（インクジェット）	66,000

●表示価格はすべて消費税を含んでおります。

●表以外の下取交換もいたしております。TELにてご相談ください。●広告内容は全部予定です。実際の価格等は異なる場合があります。電話にてお確かめください。●新品はメーカー保証付。1週間以内の不良は確認の上交換いたします。中古品は、3ヶ月のフリータイム無料修理保証付。●お客様のご都合による返品・解約・変更はいたしません。

少ない予算でラクラクバージョンアップ。

誌上ショップ

確実にお手元へ・ソフトも豊富

ディスケット大特価セール(店頭販売のみ)		
10枚価格	5″2HD	3.5″2HD
マクセル	￥ 580	￥1,230
フジ	￥ 570	￥1,100
ノーブランド	￥ 440	￥ 660
ソニー	―――	￥ 980
三菱化成3.5吋光磁気		1枚 ￥4,500

下取交換表(本体)

数字は差額です。

下取機種 \ 新品機種	9801NA-C	9821As-U2	9821Ap-U2	486GRS3
PC-9801DA(U)2	238,000	218,000	288,000	165,000
PC-9801FA(U)2	218,000	198,000	268,000	145,000
PC-9801N	291,000	271,000	341,000	218,000
PC-9801NA	168,000	148,000	218,000	95,000
PC-9801NA-C	―	68,000	138,000	15,000
PC-9801NC	133,000	113,000	183,000	60,000
PC-9801NC40	113,000	93,000	163,000	40,000
PC-9801NS20	233,000	213,000	283,000	160,000
PC-9801NSE	223,000	203,000	273,000	150,000
PC-9801NSE40	203,000	183,000	253,000	130,000
PC-9801NSL	233,000	213,000	283,000	160,000
PC-9801NSR	182,000	162,000	232,000	109,000
PC-9801NST	205,000	185,000	255,000	132,000
PC-9801RA21	248,000	228,000	298,000	175,000
PC-486GR2(5)	203,000	183,000	253,000	130,000
PC-486GR3	193,000	173,000	243,000	120,000
下取無	338,000	318,000	388,000	265,000

下取交換表(プリンタ)

数字は差額です。

下取機種 \ 新品機種	PR1000-4	CP-500S	LP-1500	BJ-220JC
PC-PR101-TN103	100,000	74,000	100,000	45,000
PC-PR150V	104,000	78,000	104,000	49,000
PC-PR150VH	103,000	77,000	103,000	48,000
PC-PR201-45	93,000	67,000	93,000	38,000
PC-PR201-60	90,000	64,000	90,000	35,000
PC-PR201-60A	83,000	57,000	83,000	28,000
PC-PR201G	99,000	73,000	99,000	44,000
PC-PR201GS	94,000	68,000	94,000	39,000
AP-700	99,000	73,000	99,000	44,000
AP-850PC	106,000	80,000	106,000	51,000
AP-900PC	103,000	77,000	103,000	48,000
VP-1350PC	105,000	79,000	105,000	50,000
VP-2600PC	94,000	68,000	94,000	39,000
BJ-10V	105,000	79,000	105,000	50,000
BJ-10Vカスタム	103,000	77,000	103,000	48,000
BJ-10Vセレクト	101,000	75,000	101,000	46,000
下取無	128,000	102,000	128,000	73,000

下取交換表(モニター)

数字は差額です。

下取機種 \ 新品機種	PC-KM151 水平57kHz	PC-KM171 水平66kHz	MF-5517AJ 水平57kHz	MF-8217J 水平65kHz
PC-KD1511	69,000	150,000	63,000	83,000
PC-KD1521	75,000	156,000	69,000	89,000
PC-KD853	82,000	163,000	76,000	96,000
PC-KD853N	79,000	160,000	73,000	93,000
PC-KD854	86,000	167,000	80,000	100,000
PC-KD854N	83,000	164,000	77,000	97,000
PC-KD881	70,000	151,000	64,000	84,000
PC-KD882	75,000	156,000	69,000	89,000
PC-TV455	56,000	137,000	50,000	70,000
CU-14FD	83,000	164,000	77,000	97,000
CU-14KD	82,000	163,000	76,000	96,000
SR-7314	81,000	162,000	75,000	95,000
XC-1498C	85,000	166,000	79,000	99,000
XC-1498C2	81,000	162,000	75,000	95,000
下取無	104,000	185,000	98,000	118,000

中古価格表

型番	中古販売価格	型番	中古販売価格
PC-9801DA(U)2	128,000	PC-9801RX21	71,000
PC-9801DX(U)2	88,000	PC-9801US	88,000
PC-9801FA(U)2	148,000	PC-9801UX21	67,000
PC-9801N	65,000	PC-9801VX21	56,000
PC-9801NA	205,000	PC-PR201G	44,000
PC-9801NA-C	298,000	PC-386NAR2	158,000
PC-9801NC	235,000	PC-386NW2	95,000
PC-9801NS	103,000	PC-386NWR2	105,000
PC-9801NS20	133,000	PC-486GR2(5)	175,000
PC-9801NSE	138,000	PC-486GR3	185,000
PC-9801NSE40	166,000	AP-850PC	33,000
PC-9801NSR	188,000	BJ-10V	31,000
PC-9801NST	159,000	BJ-10Vカスタム	34,000
PC-9801NV	82,000	BJ-10Vセレクト	37,000
PC-9801RA21	118,000	外付け100Mハードディスク	38,000
PC-9801RX2	69,000	外付け40Mハードディスク	27,000

宣伝商品在庫率90%以上(中古品は除く)

今すぐお電話を!

お申し込み

●通販(下取交換含む無休) 03-3739-2911

●来店(下取交換含む) 03-3739-8628

●中古販売専用 03-3739-3069

●在庫、価格、送料をご確認ください。

(送料・1ヶ口・本州￥1,000、北海道・四国・九州￥1,500、沖縄・離島は応相談)

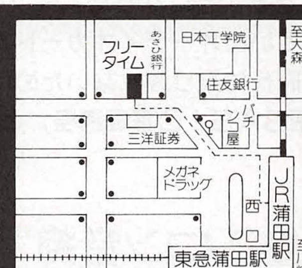
通販の方の振込先

●銀行に備えつけの振込用紙に下記のようにご記入ください。

振込銀行	種目	口座番号
富士銀行蒲田(カマタ)支店	当座	24143

口座名義	電話	住所
フリータイム㈱	03-3739-2911	東京都大田区西蒲田5-27-13

＊必ず電信扱いでお振込みください。
ご入金確認後に発送いたします。
振込手数料はお客様負担です。



フリータイム㈱

AM10:00～PM7:00火曜日定休

〒144 東京都大田区西蒲田5-27-13

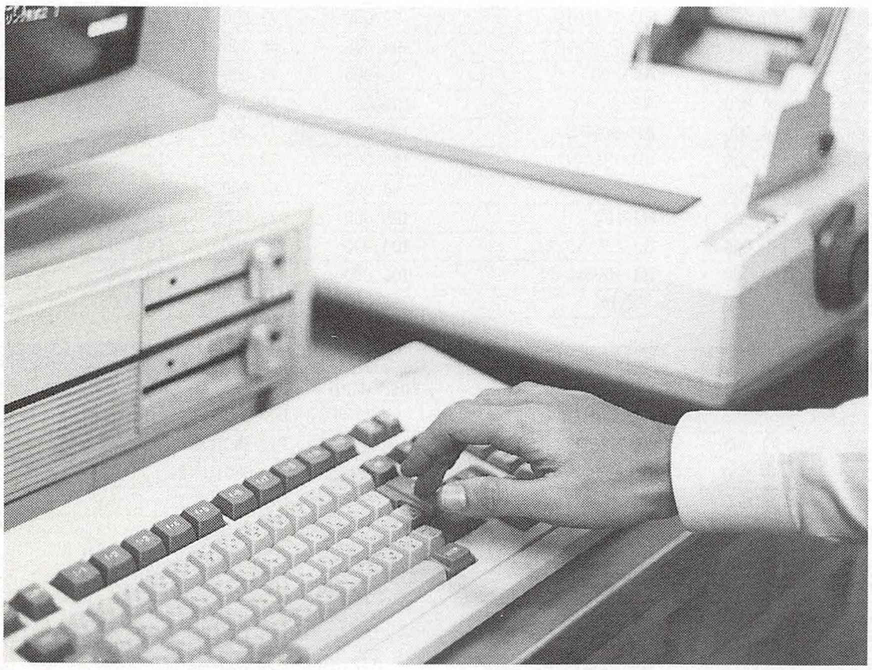
●在庫品は即日発送、即日お持ち帰り可能です。
●下取交換の方は、下取品(附属品等含む)宅配便で。着荷、入金(差額、送料)が確認されしだい発送となります。
●ショッピングクレジット希望の方は申し込み用紙をお送りします。
クレジット成立次第発送いたします。
中古品等一部クレジット販売をお断りする商品があります。
●クレジットカードは扱っていません。

クレジット金利率							
1回	3回	6回	12回	24回	36回	48回	60回
2.06	2.90	3.90	5.40	11.4	15.9	20.9	26.9

新版BASIC基礎講座の目をみはる人気ぶり

[即実戦的・名刺型カードから声が出る ゼロからでもだいじょうぶ]

遂に出た！「98シリーズ」が自由自在



今では誰でもが当り前に使えるコピーやファックスにしても最初は、なかなか触りづらかったもの。ましてコンピューターとなるとできれば触れたくないのが人情だ。しかし新人類から中・高年まで、今やコンピューターは避けて通れぬ道となってきた。だが、心配無用。「本で勉強するよりグンとわかりやすい」「会社で使っている98シリーズが自由自在に使いこなせるようになった」「これでパソコンはチット も恐くない」と人気を博しているオーディオカード方式の『新版BASIC基礎講座』がある。OA時代に乗り遅れないためにも格好の学習システムなのだ。いま注目の『新版BASIC基礎講座』とは……

“パソコン音痴”は通用しない

パソコンは、基本的なキー操作を覚え、簡易ソフトを利用すれば、小学生でも数学が解けるし、理科のグラフも作れるのだから誰でもすぐ使えるようになる。しかしこの簡易ソフトは、言ってみれば日常の挨拶に使う決まり文句のようなもので、それ以上のオリジナリティを要求されるものには役に立たない。

顧客管理、販売管理、給与計算など、いわゆるアプリケーション（適用業務）として本格的に活用するには、ＢＡＳＩＣと呼ばれるプログラム言語をマスターする必要があるわけだ。

ここでほとんどの人が「ＢＡＳＩＣがわからなければ、パソコンとビジネスに直結した会話ができないし、プログラムも組めない。しかしＢＡＳＩＣそのものをマスターするのが大変で……」とサジを投げるのだ。

ところがここ二～三年「ＢＡＳＩＣはやさしい」という声が起こり、とことんパソコンとつきあってやろうと意気込む人が急増してきているのだ。

そのきっかけとなったのがパナ教育システムの『ＢＡＳＩＣ基礎講座』と呼ばれる、初心者専用の親切なパソコン講座だ。

この講座が今回、これまでの受

講生の意見や希望を盛り込んで、更に分かりやすく改訂され、『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』として、再デビューした。

さっそく、この改訂版に取り組んだ、悩める初心者に感想を聞いてみた。「これまで、本を読むと余計に分からなくなってしまったが、この講座の親切、ていねいさは抜群で、なんだこんな簡単なことだったのかと驚いている」

（村松誠二君・21歳）

「一日に少しずつで良いので、飽きないし確実に覚えられる」

（増田憲子さん・27歳）

「ワープロとしてしか使っていなかったけれど、ＢＡＳＩＣが分かり始めたので、９８の利用価値が上がってくると思う」

（水上良造さん・32歳）

「４冊も入門書を読んだけれど、全くわからなかった。その点この講座は、私たち初心者の気持ちをよく理解している。オジサン族にも使えそうだ」

（木下繁さん・44歳）

これらの声を聞いていると、どうやら眠っているパソコンを、活用することが可能になりそうだ。

98を自由自在に使いこなせ

では『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』が何故そんなに理解しやすいのかという点を探ってみると……

最大の秘密は、目と耳とによって繰り返し学習ができることと、大切なポイントが確実に分かるように親切ていねいな編集がなされていることだ。手のひらにおさまるミニプレーヤと、名刺大のカードが主な教材だが、このカードをプレーヤに差し込むと70秒間にわたって講師の解説が流れるシステムになっている。これは、カードの裏にマイクロレコードが貼付してあるからだ。また、カードの表には、解説の内容が要約して印刷されているので、それを読みながら解説に耳を傾けることができる。つまり、いつでもどこでも、視聴覚による学習が可能という画期的システムなのだ。カードは、入門編が90枚、応用編が160枚と、しめて250枚のカードがそろっている。

しかも250枚のカードには98シリーズを使いこなすのに最適の内容がズラリ。したがって『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』をマスターすれば、ＮＥＣ９８シリーズが自由自在に使いこなせるというわけ。

「会社でいま使っている、９８シリーズで勉強できるし、そのまますぐ仕事にも役立つのでとても助かっています」

と喜ぶのは、商社に勤務する溝田文男さん（36歳）。

「それに１枚、１ポイントが70秒で学習できるのも魅力」で昼休みや通勤の途中、それに寝る前など、ちょっとしたフリータイムに気軽に学習できるのがいいとご満悦。

段階的カリキュラムが成功の秘訣

パソコンを仕事に生かすには最少の入力で最も有効な情報を出力することがポイント。それにはＢＡSICを活用することが肝心だ。

そのＢＡＳＩＣが新しい教材の開発によって、誰でもやさしくマスターすることができるようになったというわけだ。

仕事の流れを体系的にとらえて図式化できないと、役に立つプログラムは組めないが、この『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』なら、すぐれたプログラムづくりの方法が身に付くという。

このために、この講座では概略を把握することを目的とした「入門編」と、詳しく活用を学習する「応用編」の二部構成で、重要な命令語などは二段階にわたって学習するようになっている。

また、サブテキストには、仕事の流れを図式化するトレーニングを充分に行うことができる。



米国マイクロソニックス社・松下電器産業KK
特許商品独占販売

このように、やさしいものから難しいものに、ざっと全体を摑んでから細部へと、段階的カリキュラムが採用され、大きな効果を上げているのだ。『新版ＢＡＳIC基礎講座』は、ＢＡＳＩＣに尻込みしていたビジネスマンや全くの初心者にとって魅力ある講座である。

今なら7日間(無料)試用できる

『新版ＢＡＳＩＣ基礎講座』の価格は、一括払だと49,800円(税別)。分割払は:月々わずか3,700円×14回。初回5,033円の計15回（税込）でスタートできる。

■ハガキでのお申込みは、

①「BASIC」102　②郵便番号・住所(フリガナ)　③氏名(フリガナ)・年令・捺印④18才未満の方は保護者氏名(フリガナ)・捺印⑤電話番号(市外局番も)⑥一括払いか分割払いかの別――以上を明記の上、

〒110

東京都台東区秋葉原６－３－３

パナ教育システム

「BASIC基礎講座」102係へ。

■電話でのお申込みは、

☎東京03－3255－3381㈹

（日曜・祭日も24時間受付可）

■FAXでのお申込みは、

☎東京03－3255－9195

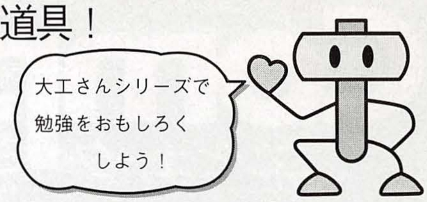
お申込みをうけてから10日以内に（送料当社負担）お届けします。商品到着後７日以内なら返送できます(返送料のみ負担)。

※社内研修としてまとめてご利用の場合はご相談ください。

提供 **パナ教育システム**

作っておぼえる！使っておぼえる！便利な勉強道具！

勉強大工さん



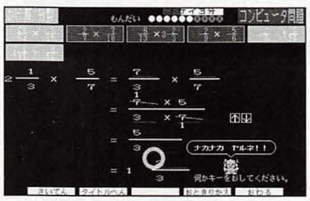
◆ご父母、先生方へ◆

大工さんシリーズの最大の特徴は「生徒が自分のためのドリル教材を自作できる」ところにあります。お子さんのまわりには、教科書や参考者が山と積まれているはずです。これらの教材を効率的に身に付けるためにパソコンを利用しましょう。「パソコンは生徒が自由に使える道具であり、有能な愛すべき召使である」とすることが、大工さんシリーズの願いです。

つくる	つかう
問題文作成	出　題
図形作成	採　点
はげまし文作成	成績記録
キャラクター選択	問題プリント

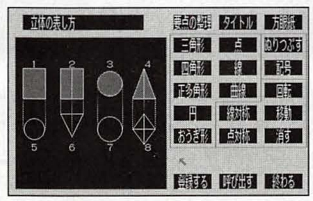
※これらの機能の組み合わせはソフトによって一部異なります。

小学生用



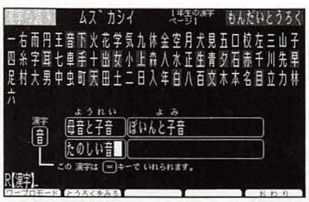
計算大工さん

小学校の1年生から6年生までに習う整数・小数・分数の四則計算が学習できます。1ケタ～5ケタの指定、くり上がり下がりの指定、余りの有無の指定などの豊富なコースでトレーニング。また、問題の自動生成機能付きですから、何度でも繰り返して効果的な学習ができます。
学習コース：①～④整数の計算⑤～⑧小数の計算⑨～⑫分数の計算



図形大工さん

マウスを使って楽しくスピーディーに、算数図形の様々な事柄を自然に学習することができます。作った図形で問題を作成することも可能です。また、1年生から6年生までに習う図形学習の要点が入っているので、学年別や図形別などに呼び出して要点学習をすることもできます。
学習コース：①図形をつくる②問題をつくる③問題をとく④要点をみる



漢字大工さん 読み方編 小学生版

読めない漢字や読み誤りやすい漢字を効率よく勉強できます。1年生から6年生の学年別コースと、教育漢字外の漢字も登録できる自由コースがあります。学年別コースには基本データが入っています。また、内蔵のワープロの漢字には学年表示が付いた親切設計です。
学習コース：①漢字の読み②読み誤りやすい漢字③文の中の読み
（常用漢字を対象とした中学生版もあります。）



漢字大工さん 書き方編 小学生版

部首エディターを使って、へん・つくりなどの部首を自分で登録します。登録した部首を組み合わせて好きな漢字が作れ、その文字を問題として登録することができます。
他に1年生から6年生の学年別コースと書き誤りやすい漢字のコースがあります。
学習コース：①漢字を書く②漢字をえらぶ③書き誤りやすい漢字
（常用漢字を対象とした中学生版もあります。）

中学生・高校生用



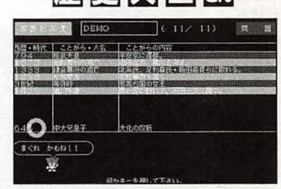
英語大工さん

単語や熟語、基本英文を暗記して覚えるためのツールです。大工さんシリーズならではの効果的な学習方法でスピード暗記が可能。いつの間にか英語が得意科目に。また、基本英文では穴うめ方式の文法問題も作れます。
学習コース：①単語・熟語②動詞の活用③単数・複数④比較変化⑤基本英文

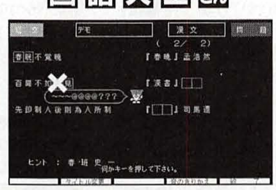
地理大工さん



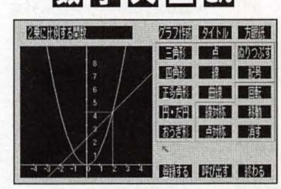
歴史大工さん



国語大工さん



数学大工さん

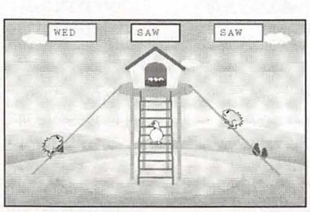


小・中・高・一般用



ゲーム大工さん

あのゲームのようにおもしろく楽しく勉強できたら…と考えたことはありませんか。そんな夢から生まれたのがこのゲーム大工さんです。絵をつくり、マップをつくり、データを組み合わせてシナリオをつくります。創る楽しさ、完成の喜びを体験できることでしょう。
機能：①パターンエディタ②マップエディタ③文章登録④ゲームディスク作成



マザーダック タイピング

軽快なBGMときれいな画面でタイピングレッスンをゲーム感覚で行い、楽しみながらタイプ上手になれます。アルファベットとカナそれぞれ36通りのコースがあります。10名までの氏名登録によって、いままでの成績を保存できます。また、練習したい単語を問題データとして登録することも可能です。

カタログ・デモ版
ハガキ、FAX、電話でご請求ください。（無料）
（本誌名・機種名・電話・職業・メディア［3.5 or 5］を必ずご記入ください。）
購入申込
ハガキ、FAX、電話でご注文ください。または全国販売店に。常備店＝秋葉原：ヤマギワ、ラオックスコンピュータ館、池袋：ニック、渋谷：J&P、町田：J&P、大阪日本橋：J&Pテクノランド
なお、当社に直接ご注文の場合は、即日または翌日に発送致します。
お試しいただけます
NECの秋葉原C&Cセンター、ソフトラボ大阪、神戸サントピア

対応機種 PC-9801,9821シリーズ PC-286,386,486シリーズ

構成 5"2HD or 3.5"2HD およびマニュアル

定価（税別） 8,000円（コピーフリーの学校版 80,000円）

学校版は、校内利用であれば自由にコピーができます。お求めの際は、予め学校名をお申し出ください。

人とコンピュータを考える ヒューマン ソフト
〒170 東京都豊島区東池袋2-62-8-902
TEL 03-3981-7822　FAX 03-5992-0731

コンピュータで音楽を楽しむ人のマルチメディア・マガジン

Computer Music Magazine

コンピュータ・ミュージックマガジン



Computer Music Magazine Vol.34

体験版２本の豪華版。新ミュージ郎シリーズ，ハードディスク・レコーディング・システムなど新製品情報も充実。ローランドGSフォーマットの解説記事などテクニカル情報も紹介。

ディスクの内容

体験プログラム×２本①MIDIリラクセーション・システム「Mrs. HANY.」②MIDIジューク・ボックス「Micro Jukebox」／オリジナル曲によるGS音源講座「ピアノ編」／CMMスコア「ウエンディ・モートン：STEP BY STEP」／FREEWARE「ステップ入力対応シーケンス・ソフト」／ニュース・ステーションのテーマなどMIDIデータ満載！



Computer Music Magazine Vol.33

特集はヤマハ「HELLO! MUSIC!」体験版。安価な音源モジュールから88鍵盤のデジタル・ピアノまで，GS対応楽器をまとめた「GS音源購入ガイド」。FREEWAREのGS音源音色エディタも見逃せない！

ディスクの内容

「HELLO！ MUSIC！」体験版。GM対応データ3曲付き／オリジナル曲によるGS音源打ち込み講座「ドラム＆パーカッション編」／CMMスコア「時の踊り」／FREEWARE「GS音源音色エディタ」／コーヒールンバ，グリーク「ピアノ協奏曲」他，MIDIデータ収録！

『コンピュータ・ミュージックマガジン』バックナンバー常設店リスト

地域	店名	電話
〈北海道地区〉		
旭川市	ブックス平和神楽店	0166(62)7272
〃	富貴堂緑が丘店	0166(65)1102
〃	三省堂書店旭川店	0166(26)2631
〃	ビブロス旭川大町店	0166(54)6121
北見市	北見工大生協	0157(24)7297
札幌市	アシーネ栄町店	011(781)1147
〃	丸善札幌南１条店	011(241)7254
〃	紀伊国屋書店札幌店	011(231)2131
〃	紀伊国屋書店厚別店	011(892)6101
室蘭市	丸善ブックプラザ21	0143(45)2777
帯広市	ザ本屋さん柏林台店	0155(33)5020
〈東北地区〉		
八戸市	西町書房	0178(43)5320
仙台市	仙台文栄堂	022(244)6431
〃	本のゴリラハウス匂当台店	022(273)5309
〃	本のゴリラハウス宮城野店	022(291)7740
〃	本のゴリラハウス花京院店	033(264)9477
〃	金港堂	022(225)6521
柏町	ブックガーデン佐沼店	0220(22)2011
山形市	八文字屋本店	0236(22)2150
天童市	かとう書店中央店	0236(54)4416
郡山市	ブックスペース105	0249(52)0802
〈甲信越地区〉		
塩尻市	平安堂広丘店	0263(57)4545
松本市	鶴林堂書店	0263(32)5340
飯田市	平安堂飯田店	0265(24)4545
岡谷市	笠原書店	0266(23)5070
下諏訪町	平安堂下諏訪店	0266(28)1111
甲府市	文教堂甲府店	0552(22)4600
新潟市	紀伊国屋新潟店	025(241)5281
長岡市	覚張書店	0258(32)1139
〈関東地区〉		
高崎市	パソコンランドツーワン高崎東口店	0273(26)5221
〃	高崎戸田書店	0273(63)5110
〃	ソフトインサカイ	0273(62)1500
大宮市	ブックセンター押田	048(647)3141
浦和市	須原屋	048(822)5321
川口市	岩渕書店	048(252)2190
川越市	黒田書店川越店	0492(25)3138
所沢市	いけだ書店所沢店	0429(28)3271
新座市	ブックスキャメル	048(472)2219
〃	TANA BOOKS	048(479)7416
寄居市	グリーンブック寄居店	0485(81)4448
土浦市	共栄堂	0298(21)6134
宇都宮市	落合書店オリオン店	0286(34)3777
〃	リブロ宇都宮店	0286(32)3956
西那須野町	ブックプラザ玉書房	02783(6)6662
水戸市	ツルヤブックセンター	0292(25)2711
勝田市	武石書店	0292(73)1212
〃	ささもと書店	0292(74)5188
市原市	研文堂イトーヨーカドー店	0436(43)4550
〃	研文堂五井店	0436(22)7837
舟橋市	リブロ船橋店	474(25)0111
〃	芳林堂書店津田沼店	0474(78)3737
〃	博文堂	0474(66)2328
千葉市	千葉パルコ改造社書店	043(225)3933
〃	多田屋セントラルプラザ店	043(224)1333
〃	キディランド千葉店	043(225)2011
柏市	新星堂柏店	0471(64)8551
〃	浅野書店	0471(64)2040
川崎市	有隣堂川崎B・E店	044(200)6831
〃	有隣堂川崎アゼリア店	044(245)1231
〃	ブックメイツ新百合ケ丘店	044(952)1250
横浜市	有隣堂横浜駅東口ルミネ店	045(453)0811
〃	横浜そごうブックセンター	045(465)2111
〃	栄松堂書店相鉄ジョイナス店	045(321)6831
〃	トヨムラ横浜店	045(641)7741
〃	文華堂戸塚店	045(864)5151
〃	いずみ書店	045(931)1176
〃	栄松堂書店シアン店	045(311)6146
鎌倉市	鎌倉書店	0467(46)2619
茅ヶ崎市	川上書店イトーヨーカドー店	0467(87)0971
平塚市	サクラ書店紅谷町店	0463(23)5666
海老名市	三省堂海老名店	0462(34)7161
厚木市	有隣堂厚木店	0462(23)4111
小田原市	伊勢治書店	0465(22)1366
〃	文教堂小田原店	0465(36)3677
千代田区	書店ブックマート	03(3294)0011
〃	三省堂書店	03(3233)3312
〃	ラオックス・ザ・コンピュータ館	03(5256)3111
〃	書泉グランデ	03(3295)0011
中央区	八重洲ブックセンター	03(3281)1811
港区	雄峰堂新橋NS店	03(3503)6586
品川区	小山ブックセンター	03(3782)3665
渋谷区	大盛堂書店	03(3463)0511
新宿区	ぶっくらんど	03(3365)5822
豊島区	芳林堂書店	03(3984)0333
〃	リブロ池袋店	03(5992)8800
葛飾区	林檎堂	03(3604)0255
〃	第一書林	03(3653)2421
大田区	栄松堂書店蒲田店	03(3731)2241
杉並区	湘南堂	03(3314)5555
〃	邦文堂書店	03(3311)3009
〃	信愛書店	03(3333)4961
中野区	はた書店	03(3339)7776
板橋区	博文堂書店大山店	03(3963)4001
北区	ブックス王子	03(3913)2363
江東区	新栄堂書店亀戸駅ビル店	03(3638)2345
八王子市	くまざわ書店	0426(25)1201
〃	文教堂書店めじろ台店	0426(66)0025
立川市	オリオン書房ルミネ店	0425(27)2311
調布市	真光書店	0424(87)2222
町田市	久美堂東急ハンズ店	0427(28)2772
〃	文教堂書店南成瀬店	0427(24)6403
小金井市	キリン堂書店	0423(83)5254
〃	東西書房小金井店	0423(84)1206
国分寺市	あらた書店	0423(22)0055
国立市	東西書店	0425(75)5061
多摩市	くまざわ書店桜ケ丘店	0423(37)2531
五日市町	在原書店	0425(95)0136
〈東海地区〉		
沼津市	吉野屋	0559(23)5676
静岡市	マイコンセンターウエノ	054(286)7993
藤枝市	システムイン吉野	054(636)0630
焼津市	J&P焼津インター店	054(626)3311
浜松市	ぶっくす三峰上西店	053(464)7839
〃	ぶっくす三峰新橋店	053(442)3200
〃	谷島屋中沢店	053(474)9710
〃	谷島屋M.B店	053(474)5550
〃	リード書店本郷店	053(462)4550
〃	戸田書店幸町	053(474)4762

※全国の書店でご注文いただけます。また，通信販売によるご注文も受け付けています。**電波新聞社 出版販売部〒141東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-3445-6111**

見て，触れて，
試せるディスク
総力特集

音楽ソフト体験版＋MIDIデータ満載

98対応5インチ2HDディスク付き　価格各1,480円



Computer Music Magazine Vol.32

音楽がわからない人でも，マウスを動かすだけでパソコンが曲を作る「ALPS＋(アルプス・プラス)」体験版。またFREEWAREでは，マルチ・ウィンドゥの譜面入力型シーケンス・ソフトも収録。

ディスクの内容

「ALPS＋」体験版。パターン・データ多数付属／FREEWARE：マルチ・ウィンドウ対応譜面入力シーケンス・ソフト「SCP」／CMMスコア「アニメ：オタスケマンの歌」／HELLO！ MUSIC！対応パートデータ／竹内まりや，山下達郎，高中正義など読者の投稿も収録！



Computer Music Magazine Vol.31

98で本格的に音楽できる「Cue＋」体験版。マルチ・ウィンドゥ，数値入力の優れた操作性を体験版でどうぞ。FREEWAREはいろいろなデータ形式を演奏できるプレーヤ・ソフト「MIMPI」の最新バージョンを紹介。

ディスクの内容

「Cue＋」体験版。GS，CM-64対応のデータ4曲付属／FREEWARE「MIMPI最新バージョン3.6」／CMMスコア「おもちゃの交響曲」／CM-64，CM-32L＋RCM-PC98対応のLA音色データ／読者の投稿では，ブランデルブルグ協奏曲，悲しき雨音などバラエティにとんだデータを収録！

〃	戸田書店佐鳴台店	053(448)8288
浜北市	谷島屋本沢合店	053(586)1338
吉田町	田中書店	0548(32)6139
豊橋市	精文館書店	0532(54)2345
〃	精文館技科大店	0532(47)0624
豊川市	三洋堂書店豊川店	05338(3)0334
岡崎市	ホリホック	0564(23)7451
〃	ブックス鎌倉	0564(54)1822
刈谷市	ブックビアイソムラ	0566(24)7007
〃	ブックセンター名豊	0566(21)7121
〃	シーガル	0566(24)2250
〃	明文堂書店	0566(21)0137
豊田市	精文館書店	0565(33)3322
〃	ブックス・ヤマギワ	0565(29)9671
〃	栄進堂書店八草店	0565(48)8121
〃	三洋堂書店若林店	0565(53)3409
安城市	けやき書店安城店	0566(75)6444
知多市	ブックス三晃	0569(43)5530
名古屋市	アイブックサンヨー上前津店	052(251)8334
〃	岡田書店	052(902)0816
〃	テクノ名古屋	052(581)1241
〃	三洋堂書店猪高車庫東店	052(777)2134
〃	カトー無線本店4F	052(264)1534
小牧市	ブックスベル	0568(75)7582
〃	OAシステムプラザ大須店2F	052-265-1650
〃	元禄屋書店	052-323-0033
春日井市	アオキ書店	0568-33-7126
一宮市	文泉堂書店	0586(71)2181
〃	三洋堂一宮店	0586(77)5734
津島市	津島書店	0567(24)3322
長久手町	栄進堂書店長久手店	0561(63)2537
三好町	原田屋本店	05613(2)1930
岐阜市	いちや	0582-29-3127
高山市	ブックハウスリブロ	0577-35-2311
関市	三洋堂書店関店	0575(24)6034
可児市	東文堂可児店	0574(63)5366
土岐市	ブックバーンFC土岐店	0572(55)5471
各務原市	大洞堂ルート21	0583(70)2525
北方町	ブックマート北方店	0583(23)2728
四日市市	書店文学堂笹川店	0593(21)4333
〃	白揚書籍部	0593(51)0711
桑名市	白揚西桑名店	0594(31)4151

名張市	長谷川堂書店	05956(4)4720
鈴鹿市	別所書店鈴鹿店	0593(78)5226
津市	別所書店南郊店	0592(24)1486
〈北陸地区〉		
高岡市	若杉書店大本店	0766(44)1374
小杉市	Booksなかだ小杉店	0766(56)7406
金沢市	J&P金沢店	0762(91)1130
〃	ID・SOFT	0762(53)2424
敦賀市	勝木書店敦賀店	0770(24)2766
富山市	Booksなかだ五福店	0764(32)3066
〃	J&P富山店	0764(22)5033
氷見市	Booksなかだ氷見店	0766(91)3615
〈近畿地区〉		
彦根市	ブックス・K	749(22)1547
京都市	オーム社書店竹田店	075(644)2611
〃	アバンティ・ブックセンター	075(682)5031
大阪市	ニノックス	06(647)2038
〃	J&Pテクノランド	06(634)1211
〃	紀伊国屋書店梅田店	06(372)5821
〃	旭屋書店本店	06(313)1191
〃	パルネットアピコ店	06(697)1544
〃	ブックストア談新大阪店	06(304)0722
〃	旭屋書店アベノ店	06(631)6051
〃	ビバリヤ書店御堂筋グランドビル店	06(212)8100
守口市	一九書店	06(908)1865
堺市	天牛境書店イトーヨーカドー境店	0722(22)1255
神戸市	ユーカリ南天荘	078(821)5758
〃	ジュンク堂三宮店	78(392)1001
尼崎市	リブロつかしん店	06(420)3070
〈中国地区〉		
広島市	中央書店紙屋町店	082(247)0062
下関市	Book PLAZAなかのOJI	0832(48)4460
〃	中野書店	0832(22)6181
〃	ブックスなかの	0832(32)8888
宇部市	ブックスワールド	0832(33)3066
山口市	文栄堂山大前店	0839(23)2319
防府市	ブックス福島	0835(25)1200
〈四国地区〉		
高松市	宮脇書店本店	0878(51)3733
〃	野田屋電機	0878(51)4545
徳島市	小山助学館	0886(54)2135
松山市	明屋書店本店	0899(41)4141

高知市	メルバ潮工店	0888(33)6001
〈九州地区〉		
北九州市	明屋書店小倉南店	093(961)8081
〃	ベスト電器小倉パソコン館	093(551)6281
〃	ナガリ書店	93(521)1044
〃	八幡井筒屋ブックセンター	093(643)5511
福岡市	り〜ぶる天神	092(713)1001
〃	紀伊国屋書店福岡店	092(721)7755
〃	ブックセンターほんだ	092(581)9558
〃	積文館書店新天町店	092(781)2991
〃	ベストマイコン福岡県	092(781)7131
〃	カホマイコンセンター	092(714)5155
飯塚市	ブックス紀伊国屋書店	0948(24)0239
久留米市	エマックスたがみ	0942(33)1841
〃	ブックス江頭	0942(43)6221
八女市	積文館書店八女バイパス店	0943(22)5115
唐津市	ブックス日新堂0955(72)4721	0955(72)4721
佐賀市	明林堂書店嘉瀬町店	0952(22)8022
〃	金華堂北バイパス店	0952(32)1965
佐世保市	金明堂早岐店	0956(39)0778
〃	プラスMI	0956(49)2981
〃	金明堂書店	0956(22)4214
〃	佐世保ブックセンター	0956(33)2281
〃	ブックス・アカデミー	0956(48)5503
諫早市	ブックマート諫早	0957(26)6811
〃	Vステーション諫早店	0957(24)5507
武雄市	ブックマート日の出	0954(23)3529
長崎市	スペース・エム城栄店	0958(43)1600
大牟田市	ブックセンターひまわり	0944(55)5773
〃	明林堂書店南大牟田店	0944(43)3580
福間町	パートナーズ金修堂	0940(52)4027
大分市	ブックタウン・カク	0975(49)3384
〃	アルファテック	0975(38)2666
〃	ブックバーン小池原店	0975(56)7811
別府市	明林堂書店青山店	0977(23)4353
〃	いけだ書店別府店	0977(26)3373
熊本市	金龍堂水前寺公園店	096(382)5123
鹿児島市	春苑堂書店	0992(22)2131
〃	マルエダブックス	0992(24)2532
〃	石井書店	0992(22)1028
〃	春苑堂ブックプラザ	0992(25)3200

マイコン BASIC Magazine

わかる!動かせる!コンピュータの楽しい活用法を満載!!

8 AUG. 1993



©マイコンBASICマガジン8月号
第12巻 第8号 1993年7月25日印刷
1993年8月1日発行
特別定価480円(本体466円)
電波新聞社 1993 Printed in Japan
編集発行人:平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15 郵便番号141
電話 東京(03)3445-6111(大代表)
振替(東京)5-51961
印刷:奥村印刷 製本:株式会社 堅省堂

CONTENTS 目次

広告さくいん

NP
New Products Pick Up
今月の新製品ピックアップ

各メーカーのWindows3.1発売状況は?

5月中旬にマイクロソフトから発売が開始されたWindows3.1。マイクロソフトとほぼ同時にNECから発売されたのをはじめに，IBM，富士通，EPSONなどの各ハード・メーカーからも発売，または発売が予定されています。

6月20日現在，Windows3.1の発売状況はつぎのとおりです。

- ●NEC 発売中
- ●EPSON 9月発売予定
- ●IBM 発売中
- ●富士通 7月上旬

機種を問わずにWindows用ソフトが使えるようになるのは，EPSON版が発売される予定の9月以降になりそうです。

DOS/Vパソコン機能搭載 Windowsも走るワープロ登場

別名『書院パソコン』と呼ばれるPC-WD1A/1AD，PC-WD1B/1BDの4機種は，『書院モード』と『パソコン・モード』を切り換えるだけで，スーパー・アウトライン・フォントを内蔵した高品位印字が可能なワープロと，国際標準規格OADG仕様を満たしたDOS/Vパソコンを使うことができます。

PC-WD1ADとPC-WD1BDは，それぞれ標準で40Mバイト，80Mバイトのハードディスクを内蔵しています。

また，PC-WD1BとPC-WD1BDは，640×480ドット，26万色中16色表示が可能なアナログRGB出力とJEIDA 4.1に対応したICカードスロットを内蔵しています。



SHARP
書院パソコン PC-WD1A
価格 330,000円から
パソコン部スペック
CPU 386SX (Aシリーズ16MHz)
(Bシリーズ20MHz)
RAM 標準2Mバイト（最大6Mバイト）

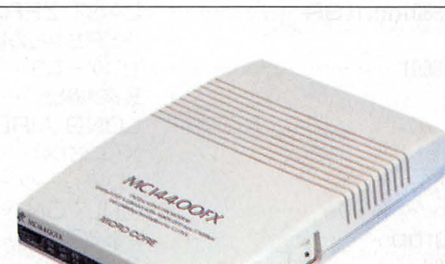
FAXモデム機能も付いた低価格高速モデム発売

低価格のモデムやFAXモデムを発売しているマイクロコアから，新製品が登場しました。

7月下旬から発売される『MC14400FX』は，通信速度14400bpsを実現し，同時にG3規格，CLASS1&CLASS2(国際標準規格)のFAX機能を搭載しつつ，46,800円という低価格製品になっています。

モデム部のデータ圧縮機能は，国際規格CCITT V.42bis(圧縮率300%)，MNPクラス5（圧縮率200%）の両方に準拠し，安定したデータ圧縮通信が可能です。

エラー訂正機能は，CCITT V.42，MNPクラス4，LAMP方式に準拠しており，高速でエラーフリーのデータ交信が可能です。

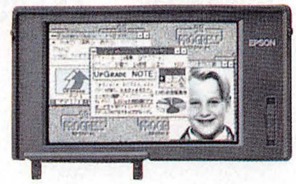


MICRO CORE MC14400FX
価格 46,800円
スペック
通信速度 14400bps（データ部，FAX部）
データ圧縮 CCITT V.42bis/MNP5
エラー訂正 V.42bis/MNP4/LAMP
FAX機能 G3/CLASS1&CLASS2

メーカー側でアップグレードに対応 カラー対応FM音源搭載のノート!

EPSONのアップグレード・ノート・シリーズは，モノクロ液晶ディスプレイを搭載したベーシックな入門マシンから，Windowsにフル対応したTFTカラー・タイプの液晶を搭載した最上位機種まで4種類のモデルがそろっています。

CPUはモジュールを差し替えることによって486SXから486DX2へパワーアップすることも可能です（ディスプレイもアップグレード可能。写真を参照）。また，拡張ビデオカードを利用すれば，標準の外部CRT出力の他に，640×480，800×600，1,024×768ドット・256色CRT出力をすることもできます。メモリは標準で1.6Mバイト装備，増設によってノート・パソコン最高の33.6Mバイトまで拡張することが可能なので，Windows環境にも十分に対応することができます。キーボードの手前には『クイック・ポインタ』と呼ばれる，小型のジョイスティックが内蔵され，キーボードから手を離すことなく，マウスライクな操作が可能です。マウス操作のためのスペースが必要ないので，省スペースに役立ちます。



モノクロFTN（10インチ）



TFTカラー（9.5インチ）
640×480ドット4,096色中16色
640×480ドット4,096色中256色
（オプション）



STNカラー（9.5インチ）
640×480ドット疑似27色中16色



EPSON
PC-486NAS2
価格 248,000円
スペック
CPU　486SX（25MHz）
RAM　標準1.6Mバイト(最大33.6Mバイト)
FDD　2基（1.44M/1M/640kバイト）
CRT　アナログRGB出力可能
重量　3.1kg
サウンド　FM音源×3，SSG音源×3

高速データ転送方式採用した PC-9801用SCSIハードディスク

高速フォーマット（初期化，約5秒），高速領域確保（領域確保，約5秒），高速起動に対応した『STATION 240PRO』は，高速データ転送方式『HS-Bus steal方式』を採用したSCSIハードディスクです。

容量は約235Mバイト。平均アクセス・タイムは16msで，読み込みキャッシュ・メモリとして1.5Mビット（約187kバイト）を，書き込みキャッシュ・メモリとして512kbit（64kバイト）搭載しています。なお，横置きも縦置きもできる新デザインを採用しています。



日本テクサ
STATION 240PRO
価格 138,000円
スペック
容量　235Mバイト
転送方式　HS-Bus steal方式
アクセス・タイム　16ms

Windows3.1対応の3書体 低価格アウトライン・フォント



ALSI
アルプス・システム・インテグレーション
FontBasic 3
価格 18,800円

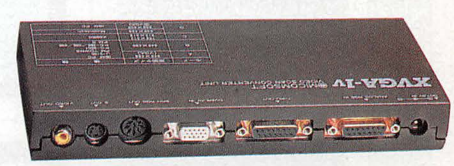
『FontBasic3』はWindows用アウトライン・フォント・セットで，『平成明朝体W3』，『平成角ゴシック体W5』，『コーパス毛筆楷書体』の3書体が標準で用意されています。

これらの3書体には，白抜き／影付きなど，書体を装飾加工することができる『修飾デザイン機能』が装備されています（利用するためにはアプリケーションに変更の必要はない）。FontBasic3のオプションとして日本語25書体，イラスト3種類が準備されています。なお，一太郎Ver.5用のセットもあります。

さまざまな機種に対応可能 パソコンがテレビにつながる!

『XVGA-1v』は，パソコンが出力するアナログRGB信号をビデオ信号に変換することができるスキャン・コンバータです。入力された信号は，S端子出力，RCAピン出力から取りだすことが可能で，同じ端子を持つテレビやビデオ機器類に接続することができます。

入力される信号の周波数に合わせて，四つのモードが準備されており，さまざまな画面モードを持つパソコンでも使用可能です。



電波新聞社
XVGA-1v
価格 69,800円
スペック

対応機種	
NEC	PC-9801シリーズ
EPSON	PC-286シリーズ以降
富士通	FM TOWNS，FM-R
SHARP	X68000，X68030
IBM	PSシリーズ(DOS/V各種)
東芝	J-3100シリーズ
AXパソコン	三洋／日立／三菱
Apple	Macintosh

PC-9801, FM TOWNS, DOS／V, DynaBook, X68000, Macintosh がTVに接続可能

最強のスキャン・コンバータ登場！



電波新聞社

XVGA-1v

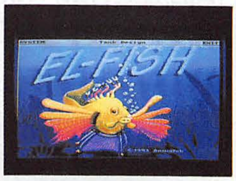
価格69,800円

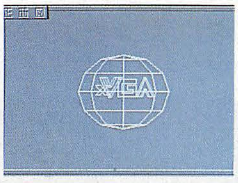
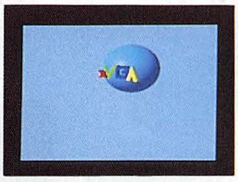
PC-9801からMacintoshまで，11シリーズのパソコンのアナログRGB信号をビデオ信号に変換することが可能なスキャン・コンバータが登場しました。その名も『XVGA-1v』。いろいろなパソコンの信号に対応するために，さまざまな機能が搭載されています。

『XVGA-1v』のビデオ画質がどうなっているのか，どんな利用法があるのか，さっそく紹介していくことにしましょう。

問い合わせ先
㈱電波新聞社出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
☎03-3445-6111（大代表）

XVGA-1vの画質チェック！

	FM TOWNSシリーズ	X68000シリーズ	DOS/Vシリーズ
S端子			
RCAピン端子			

	PC-9801シリーズ		
アナログRGB端子			
S端子			
RCAピン端子			

XVGA-1vにつながらないパソコンはない!?

XVGA-1vは，パソコンのアナログRGB出力をビデオ信号に変換するための機器です。これを一般的にスキャン・コンバータと呼びます。

ほとんどの製品は，特定のパソコンにのみ対応しているため，1機種専用のものが多いようです。しかし，XVGA-1vは**第1表**を見てもらえればわかるとおり，なんと11シリーズ(水平同期周波数24kHz～35kHzのアナログRGB出力をするマシン）に対応しています。そのため，複数のパソコンを持っている人でも，1台で共用することができます。

ぴったり合った画面を選べる多機能

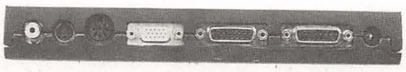
XVGA-1vは11種類ものパソコンに対応させるために，画面モードを選択する機能を持っています。前面パネルの右側にある四つならんだ『モード切り換えボタン』が，それぞれのパソコンをつないだときに最適の画質ポジションを選ぶためのスイッチになっています（最適例が**第1表**に掲載されているので，それを参考にしてください）。

また，機種によっては，画質だけではなく画面のサイズや表示位置が，上下左右にずれてしまうこともあります。そうした表示位置を調節するのがパネル左側の『表示幅調整ボタン』や『上下位置調節ボタン』です。『表示幅調節ボタン』を使うと，元の画面の縦横の比が若干変化しますが，はみだすことなくすべての部分を表示することが可能です。

『上下位置調節ボタン』は，画面に表示しきれない場合，画面をスライドさせることによって，隠された部分を表示させることができます。必要な部分が表示しきれない場合(たとえばWindowsのメニュー・バーなど)は，画面



《写真1》フロント・パネルのスイッチ群



《写真2》リア・コネクタにはさまざまな端子がならぶ

上を優先的に表示させるようにしましょう。

気になる画質チェック！

それではさっそく画質のチェックをしてみることにします。表示テストには条件をそろえるために，『アナログRGB』，『S端子出力』，『RCAピン端子出力』の三つの表示機能を持ったNECのPC-TV454を使いました。

PC-9801シリーズの画面の作成には，メディックスのCG作成ツール，『ミラージュ・モデル・スタッフ』と『アトリビュート・スタッフ』を，フルカラー・ボードとしてサピエンスの『スーパー・フレーム・ツー・シグマ』を使用しました。それぞれの仕様に関してはコラムを参照してください。

それぞれの写真をみればわかるとおり，S端子の出力は，アナログRGB出力に見劣りしない“色が綺麗ですっきりとした画質”を再現しているようです。S端子は，最近のAV機器のほとんどに準備されているようなので，ビデオ機器との接続はぜひ利用したいものです。

XVGA-1vの利用法あれこれ

パソコンの画面信号をビデオ信号に変換することでさまざまな機器に接続が可能で，いろいろな利用法が考えられます。

●大型画面のテレビモニタでゲームを楽しむ
●液晶ビデオ・プロジェクタに接続して，教育現場で利用したり，プレゼンテーションに役立てたりする
●ビデオ・プリンタに接続して画面のハードコピーを取る
●コンピュータ・グラフィックスでホームビデオのタイトルなどを作成する

XVGA-1vには画像静止ボタンが付いているので，パソコンの画面を静止画面として長時間出力し続けることもできます。

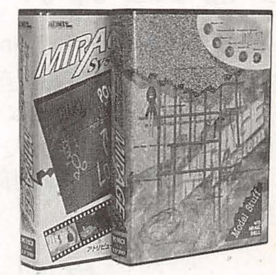
テレビをパソコン用のディスプレイとして使うばかりか，いろいろな利用法があるXVGA-1v。自分なりの使いかたを見つけて，ぜひ使ってみてください。

メディックス
MIRAGE System Model Stuff
価格29,800円
PC-9801VX以上，及びEPSON-PC，X68000シリーズ対応

Atribute Stuff
価格29,800円
PC-9801VX以上，及びEPSON-PCに対応
問い合わせ先：☎03-3950-2222

MIRAGE System Model Stuff（ミラージュ・システム・モデル・スタッフ）は，三面図を元に3次元コンピュータ・グラフィックスを作成するためのアプリケーションです。あらかじめ登録してある球や直方体，円錐（えんすい）などをマウスを使って変形させ，それぞれに対してさまざまな影響をさせながら，立体図形を作成していきます。できあがったワイヤー・フレーム状の立体に，光源を設定しリアルな色を塗る（レンダリング）することもできます。

Atribute Stuff（アトリビュート・スタッフ）を使えば，立体の表面にさまざまな素材を貼り付けることができ，質感豊かな映像を作りだすことが可能です。

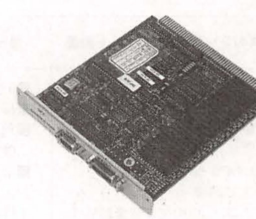


サピエンス
SuperFrame2Σ
価格178,000円
PC-9801シリーズ対応
問い合わせ先：☎03-3986-7821

SuperFrame2Σ（スーパー・フレーム・ツー・シグマ）はPC-9801シリーズで640×400ドット・1677万色を表示させるための拡張ビデオボードです。ノーマル，ハイレゾの二つのモードを持つパソコンで使用する場合でも，ハイレゾ時には自動的にSuperFrame2Σが動作を停止するので，スイッチを切り換えたりボードを引き抜いたりする必要がないのでとても便利です。

また，SuperFrame2Σ上にある768kバイトのメモリを利用する本格的なラムディスク・ドライバが標準添付されています。

Mirage Systemと一緒に使用すると，つやのある綺麗なコンピュータ・グラフィックスを作りだすことが可能です。



《第1表》XVGA-1v仕様一覧

メーカー	機種	画面モード	水平同期	対応モード	対応ケーブル
NEC	PC-9801（VM以降）	640×480	31kHz	A	付属
	PC-98NOTE（NS/E以降）※ PC-9821シリーズ	640×400	24kHz	B	※NOTEパソコンは要CRTパック
EPSON	PC-286以上※ PC-286NOTE以上				
富士通	FM R50シリーズ	640×480	31kHz	A	
	FM TOWNSシリーズ	640×400	24kHz	B	
SHARP	X68000シリーズ X68030シリーズ	768×512	31kHz	C	
		512×512			
		256×256			
		640×480	31kHz	A	
IBM	PSシリーズ	640×480	31kHz	A	付属（15PIN DSUB3段）
IBM-PC互換機	DOS／Vパソコン	640×480	31kHz		
		800×600	35kHz	D	
東芝	J-3100シリーズ	640×400	24kHz	B	
		640×480	31kHz	A	
		640×400	24kHz	B	15PIN DSUB2段
三洋	MBC-18CVシリーズ MBC-18NVH4シリーズ MBC-P100Jシリーズ	640×480	31kHz	A	付属（変換ケーブル）
日立	FLORA 3010D FLORA 3010N FLORA 3010LS／T				
三菱	MAXYシリーズ MAXY NOTEシリーズ※				※NOTEパソコンは要CRTパック
Apple	Macintoshシリーズ	640×480	35kHz	D	別売りケーブル

注：DOS/Vパソコンの800×600（SVGA）には，統一規格がないため，機種によっては画面の左右が表示できない場合があります。

プロ・アドバイザー協力企画

NEC 98・EPSON PC・富士通 FM TOWNS対応機種 全機種チェック！

Windows3.1 完全活用に必要な周辺機器はコレだ！

日本語対応のMicrosoft Windows Version 3.1（以下Windows3.1と略）がついに発売され，2週間で20万本以上売れるなど，その普及は爆発的なものがあります。

「Windowsを使ってみたい！」

と思っても，心臓部のCPUが限定されていたり，ハードウエアの拡張が必要だったりと，なかなかその環境をそろえるのはむずかしいようです。

そこで，ベーマガ編集部では，各メーカーとパソコン販売店の協力をもとに，「Windows3.1を使うには，パソコンをこうして拡張しよう！」というテーマで特集を組んでみました。

あなたのWindowsライフに，ぜひ活用してください。

各社から発売されているWindows3.1

●PC-9801シリーズ対応・マイクロソフト製●

■発売中
■価格19,800円（フロッピーディスク版）
　18,800円（CD-ROM版）
■対応機種
CPUがi386SX以上のPC-9801シリーズ
■必要なハードウエア環境
メモリ3.6Mバイト以上，HDD空き容量25Mバイト以上
■必要なソフトウエア環境
NEC MS-DOS Ver.3.3（H98はVer.3.3B）以上
■主な特徴
アウトライン・フォントに「TrueType」の明朝・ゴシックが2書体，日本語入力FEPとして，「MS-IME」が付属と，基本的な機能がそろっている。マイクロソフトの登録ユーザーには，価格12,000円という優待サービスがある。
■問い合わせ先　☎03-5454-2300

●EPSON PCシリーズ対応・EPSON製●

■9月発売予定
■価格19,800円（フロッピーディスク版）
■対応機種
CPUがi386SX以上のEPSON PCシリーズ
■必要なハードウエア環境
メモリ3.6Mバイト（スタンダード・モードでは2.6Mバイト）以上，HDD空き容量25Mバイト以上
■必要なソフトウエア環境
EPSON MS-DOS Ver.3.1以上（ハイレゾはVer.3.3以上）
■主な特徴
アウトライン・フォントはTrueType2書体，日本語入力FEPとして，MS IMEの他「WXA」が付属している。EGC（高速グラフィック描画機能）がない機種にも対応。スタンダード・モードでの非ウィンドウ・アプリケーションの実行も可能。
■問い合わせ先　☎03-3377-3531

●DOS／Vパソコン対応・マイクロソフト製●

■発売中
■価格19,800円（フロッピーディスク版）
　18,800円（CD-ROM版）
■対応機種
CPUがi386SX以上のIBM PC（互換機を含む）
■必要なハードウエア環境
メモリ4Mバイト以上，ハードディスク空き容量25Mバイト以上
■必要なソフトウエア環境
Microsoft MS-DOS 5.0／Vまたは
IBM DOS Ver.J5.02／V以上
■主な特徴
アウトライン・フォントに「TrueType」の明朝・ゴシックが2書体，日本語入力FEPとして「MS-IME」が付属と，基本的な機能がそろっている。マイクロソフトの登録ユーザーには，価格12,000円という優待サービスがある。
■問い合わせ先　☎03-5454-2300

●DOS／Vパソコン・IBM製●

■発売中
■価格21,800円（フロッピーディスク版）
■対応機種
CPUがi386SX以上のIBM PC（互換機を含む）
■必要なハードウエア環境
メモリ4Mバイト以上，ハードディスク空き容量25Mバイト以上
■必要なソフトウエア環境
IBM DOS Ver.J5.02／V以上
■主な特徴
アウトライン・フォントに「TrueType」の明朝・ゴシックが2書体が付属。日本語入力FEPはMS-IMEの他，DOS／V標準添付の「MKK」を使うための「IAS FEP Interface」が付属している。また，PS／55やPS／V，TinkPad用ドライバも標準添付されている。
■問い合わせ先　☎0120-04-1992

●PC-9801シリーズ対応・NEC製●

■発売中
■価格21,800円（フロッピーディスク版）
　21,800円（CD-ROM版）
■対応機種
CPUがi386SX以上のPC-9801シリーズ
■必要なハードウエア環境
メモリ3.6Mバイト以上，HDD空き容量40Mバイト以上
■必要なソフトウエア環境
NEC MS-DOS Ver.3.3（H98はVer.3.3B）以上
■主な特徴
アウトライン・フォントはTrueTypeの他，独自の「FontAvenue」が明朝・ゴシック2書体付属している（CD-ROM版には5書体付属）。日本語入力FEPとして，MS IMEの他「AIかな漢字変換」が付属。また，CD-ROMを使用するためのソフトウエア「CD-ROM Extensions」も標準添付されている。
■問い合わせ先　☎03-3452-8000

●FM TOWNSシリーズ対応・富士通製●

■7月上旬発売予定
■価格18,800円（CD-ROM版）
■対応機種
FM TOWNS／IIシリーズ全機種（MARTYを除く）
■必要なハードウエア環境
メモリ4Mバイト以上，HDD空き容量40Mバイト以上
■必要なソフトウエア環境
FM TOWNS用MS-DOS V3.1L33C／V5.0L10以上
■主な特徴
アウトライン・フォントはTrueTypeの他，独自の『Fontcity』が明朝・ゴシック2書体付属している。日本語入力FEPとして，MS IMEの他「OAK」が付属，親指シフト・キーボードにも対応。また，CD-ROMを使用するためのソフトウエアやサンプル・データが収録されている。
■問い合わせ先　☎03-5690-0032

●FM-Rシリーズ対応・富士通製●

■7月上旬発売予定
■価格19,800円（フロッピーディスク版）
■対応機種
CPUがi386SX以上のFM-Rシリーズ
■必要なハードウエア環境
メモリ4Mバイト以上，HDD空き容量40Mバイト以上
■必要なソフトウエア環境
FM-R用MS-DOS V3.1L33C／V5.0L10以上
■主な特徴
アウトライン・フォントはTrueTypeの他，独自の『Fontcity』が明朝・ゴシック2書体付属している。日本語入力FEPとして，MS IMEの他「OAK」が付属，親指シフト・キーボードにも対応。
■問い合わせ先　☎03-3646-0816

●Panacomシリーズ・松下電器産業製●

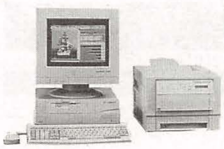
■7月発売予定
■価格19,800円（フロッピーディスク版）
■対応機種
CPUがi386SX以上のPanacom／Mシリーズ
■その他未定
■問い合わせ先　☎06-906-4608

●AXパソコン・三菱電機製●

■対応を検討中
■その他未定
■問い合わせ先　☎03-3218-3285

あなたのパソコンはだいじょうぶ?

『Windows3.1』NEC・EPSON・FM TOWNS全機種チェック!



for NEC…マイクロソフト製Windows3.1(サポートはマイクロソフト) NEC製Windows3.1(サポートはNEC)が使用可能

■ 使用不可能　□(網) メーカー非サポートで使用可能　□ メーカー・サポートで使用可能

●NECデスクトップ

発売年	機種名	CPU	搭載メモリ	増設プロテクト・メモリ方法	増設HDD方法	パワーアップ可能CPU	結論
1982	PC-9801	8086(5MHz)	128kB	なし	拡張スロット	なし	CPU, メモリの非対応により使用不可能
1983	PC-9801F	8086(8MHz)	128kB	なし	拡張スロット	V33(286相当)	CPU, メモリの非対応により使用不可能
	PC-9801E	8086(8MHz)	128kB	なし	拡張スロット	V33(286相当)	CPU, メモリの非対応により使用不可能
1984	PC-9801M	8086(8MHz)	256kB	なし	拡張スロット	V33(286相当)	CPU, メモリの非対応により使用不可能
1985	PC-98XA	80286(8MHz)	512kB	拡張スロット	拡張スロット	486SLC	メモリ4MB/HDD増設/CPUパワーアップで使用可能
	PC-9801U	V30(8MHz)	128kB	なし	拡張スロット	V33(286相当)	CPU, メモリの非対応により使用不可能
	PC-9801VF	V30(8MHz)	256kB	なし	拡張スロット	V33(286相当)	CPU, メモリの非対応により使用不可能
	PC-9801VM2	V30(10MHz)	384kB	なし	拡張スロット	V33(286相当)	CPU, メモリの非対応により使用不可能
1986	PC-9801UV2	V30(10MHz)	384kB	なし	拡張スロット	V33(286相当)	CPU, メモリの非対応により使用不可能
	PC-9801VX2	80286(8MHz)	640kB	拡張スロット	拡張スロット	486SLC, 486DX/DX2	メモリ3MB/HDD増設/CPUパワーアップにより使用可能(動作が不安定)
	PC-9801VM21	V30(10MHz)	640kB	なし	拡張スロット	V33(286相当)	CPU, メモリの非対応により使用不可能
	PC-98XL	80286(10MHz)	1MB	拡張スロット	拡張スロット	486SLC, 486DX/DX2	メモリ3MB/HDD増設/CPUパワーアップで使用可能
1987	PC-9801UV21	V30(10MHz)	640kB	なし	拡張スロット	V33(286相当)	CPU, メモリの非対応により使用不可能
	PC-9801VX21	80286(10MHz)	640kB	拡張スロット	拡張スロット	486SLC, 486DX/DX2	メモリ3MB/HDD増設/CPUパワーアップにより使用可能(動作が不安定)
	PC-98XL^2	i386DX(16MHz)	1.6MB	8MB内蔵, 拡張スロット	内蔵, 拡張スロット	486DLC	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	PC-9801UX21	80286(10MHz)	640kB	拡張スロット	拡張スロット	486SLC, 486DX/DX2	メモリ3MB/HDD増設/CPUパワーアップにより使用可能(動作が不安定)
1988	PC-9801UV11	V30(10MHz)	640kB	なし	拡張スロット	V33(286相当)	CPU, メモリの非対応により使用不可能
	PC-9801CV	V30(10MHz)	640kB	なし	拡張スロット	V33(286相当)	CPU, メモリの非対応により使用不可能
	PC-9801RA2	i386DX(16MHz)	1.6MB	3MB内蔵, 拡張スロット	内蔵, 拡張スロット	486DLC, 486DX/DX2	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	PC-9801RX2	80286(12MHz)	640kB	3MB内蔵, 拡張スロット	内蔵, 拡張スロット	486SLC, 486DX/DX2	メモリ3MB/HDD増設/CPUパワーアップで使用可能
1989	PC-98RL	i386DX(20MHz)	1.6MB	8MB内蔵, 拡張スロット	内蔵, 拡張スロット	486DLC, 486DX/DX2	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	PC-9801EX2	80286(12MHz)	640kB	3MB内蔵, 拡張スロット	内蔵, 拡張スロット	486SLC, 486DX/DX2	メモリ3MB/HDD増設/CPUパワーアップで使用可能
	PC-9801ES2	i386SX(16MHz)	1.6MB	3MB内蔵, 拡張スロット	内蔵, 拡張スロット	486SLC	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	PC-98DO	V30(10MHz)	640kB	なし	拡張スロット	なし	CPU, メモリの非対応により使用不可能
	PC-9801RX21	80286(12MHz)	640kB	3MB内蔵, 拡張スロット	内蔵, 拡張スロット	486SLC, 486DX/DX2	メモリ3MB/HDD増設/CPUパワーアップで使用可能
	PC-9801RA21	i386DX(20MHz)	1.6MB	10MB内蔵, 拡張スロット	内蔵, 拡張スロット	486DLC, 486DX/DX2	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	PC-9801RS21	i386SX(16MHz)	640kB	8MB内蔵, 拡張スロット	内蔵, 拡張スロット	486SLC	メモリ3MB/HDD増設で使用可能
1990	PC-98DO+	V33A(16MHz)	640kB	なし	内蔵, 拡張スロット	なし	CPU, メモリの非対応により使用不可能
	PC-9801DX2	80286(12MHz)	640kB	12MB内蔵, 拡張スロット	内蔵, 拡張スロット	486SLC, 486DX/DX2	メモリ3MB/HDD増設/CPUパワーアップで使用可能
1991	PC-9801DA2	i386DX(20MHz)	1.6MB	12MB内蔵, 拡張スロット	内蔵, 拡張スロット	486DLC, 486DX/DX2	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	PC-9801DS2	i386SX(16MHz)	640kB	12MB内蔵, 拡張スロット	内蔵, 拡張スロット	486SLC	メモリ3MB/HDD増設で使用可能
	PC-9801UR	V30HL(16MHz)	640KB	なし	HDDパック, 拡張スロット	なし	CPU, メモリの非対応により使用不可能
	PC-9801UF	V30HL(16MHz)	640kB	なし	拡張スロット	なし	CPU, メモリの非対応により使用不可能
	PC-9801CS2	i386SX(16MHz)	640kB	12MB内蔵, 拡張スロット	内蔵, 拡張スロット	486SLC	メモリ3MB/HDD増設で使用可能
	PC-98GS	i386SX(20MHz)	2.6MB	6MB内蔵, 拡張スロット	40MB内蔵済, 拡張スロット	486SLC	メモリ1MB/HDD増設で使用可能
1992	PC-9801FA2	i486SX(16MHz)	1.6MB	13MB内蔵, 拡張スロット	内蔵, ファイル/拡張スロット	486DX/DX2	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	PC-9801FX2	i386SX(12MHz)	1.6MB	13MB内蔵, 拡張スロット	内蔵, ファイル/拡張スロット	486SLC	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	PC-9801FS2	i386SX(20MHz)	1.6MB	13MB内蔵, 拡張スロット	内蔵, ファイル/拡張スロット	486SLC	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	PC-9801US	i386SX(16MHz)	1.6MB	2MB内蔵, カード, 拡張	HDDパック, 拡張スロット	486SLC	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	PC-9821 modelS1	i386SX(20MHz)	1.6MB	10MB内蔵, 拡張スロット	HDDパック, 拡張スロット	486SLC	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	PC-9821 modelS2	i386SX(20MHz)	3.6MB	8MB内蔵, 拡張スロット	40MB内蔵済, 拡張スロット	486SLC	増設なしで使用可能
1993	PC-9801BX	i486SX(20MHz)	1.6MB	13MB内蔵, 拡張スロット	内蔵, 拡張スロット	486DX2	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	PC-9801BA	i468DX2(40MHz)	1.6MB	13MB内蔵, 拡張スロット	内蔵, 拡張スロット	なし	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	PC-9821Ae	i486SX(25MHz)	1.6MB	13MB内蔵, 拡張スロット	内蔵, ファイル/拡張スロット	486DX2	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	PC-9821As	i486DX(33MHz)	3.6MB	11MB内蔵, 拡張スロット	内蔵, ファイル/拡張スロット	486DX2	HDD増設で使用可能
	PC-9821Ap	i486DX2(66MHz)	3.6MB	11MB内蔵, 拡張スロット	内蔵, ファイル/拡張スロット	なし	HDD増設で使用可能
	PC-9821Ce modelS1	i486SX(25MHz)	1.6MB	10MB内蔵, 拡張スロット	HDDパック, 拡張スロット	486DX2	メモリ2MB/HDD増設で使用可能

●NECノート

発売年	機種名	CPU	搭載メモリ	増設プロテクト・メモリ方法	増設HDD方法	パワーアップ可能CPU	結論
1989	PC-9801N	V30(10MHz)	640kB	なし	なし	なし	CPU, メモリ, HDDの非対応により使用不可能
1990	PC-9801NS	i386SX(12MHz)	1.6MB	カード	内蔵工事	486SLC	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	PC-98HA	V50(10MHz)	640kB	なし	なし	なし	CPU, メモリ, HDDの非対応により使用不可能
	PC-9801NV	V30HL(16MHz)	640kB	なし	なし	なし	CPU, メモリ, HDDの非対応により使用不可能
1991	PC-9801NS/E	i386SX(16MHz)	1.6MB	カード	HDDパック	486SLC	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	PC-9801NC	i386SX(20MHz)	2.6MB	カード	HDDパック	486SLC	メモリ1MB/HDD増設で使用可能
1992	PC-9801NS/T	i386SX(20MHz)	1.6MB	2MB内蔵, カード	HDDパック	486SLC	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	PC-9801NL	V30HL(16MHz)	640kB	なし	なし	なし	CPU, メモリ, HDDの非対応により使用不可能
	PC-9801NS/L	i386SX(20MHz)	1.6MB	カード	専用HDDパック	486SLC	メモリ2MB/HDD増設で使用可能

※注意　この表は, マイコンBASICマガジン編集部が独自に作成したものです(主にFDDモデルを掲載)

発売年	機種名	CPU	搭載メモリ	増設プロテクト・メモリ方法	増設HDD方法	パワーアップ可能CPU	結論
	PC-9801NA	i486SX(20MHz)	3.6MB	8MB内蔵，カード	HDDパック	486DX/DX2	HDD増設で使用可能
	PC-9801NA/C	i486SX(20MHz)	3.6MB	8MB内蔵，カード	HDDパック	486DX/DX2	HDD増設で使用可能
1993	PC-9801NS/R	i486SXJ(16MHz)	1.6MB	8MB内蔵，カード	HDDパック	486DX/DX2	メモリ2MB/HDD増設で使用可能

●NECラップトップ

発売年	機種名	CPU	搭載メモリ	増設プロテクト・メモリ方法	増設HDD方法	パワーアップ可能CPU	結論
1986	PC-98LT	V50(8MHz)	384kB	なし	なし	なし	CPU，メモリ，HDDの非対応により使用不可能
1988	PC-9801LV	V30(10MHz)	640kB	なし	I/Oユニットで外付可能	なし	CPU，メモリの非対応により使用不可能
1989	PC-9801LS2	i386SX(16MHz)	1.6MB	3MB内蔵	なし	486SLC	HDDモデルはメモリ2MB増設で使用可能
	PC-9801LX2	80286(12MHz)	640kB	3MB内蔵	内蔵	なし	CPUの非対応により，使用不可能
1990	PC-9801T W2	i386SX(20MHz)	640kB	10MB内蔵，拡張スロット	内蔵，拡張スロット	486SLC	メモリ3MB/HDD増設で使用可能

●NEC　H98シリーズ

発売年	機種名	CPU	搭載メモリ	増設プロテクト・メモリ方法	増設HDD方法	パワーアップ可能CPU	結論
1990	PC-H98 model60	i386DX(25MHz)	1.6MB	10MB内蔵，拡張スロット	内蔵，拡張スロット	486DLC	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	PC-H98 model70	i386DX(33MHz)	1.6MB	10MB内蔵，拡張スロット	内蔵，拡張スロット	486DLC	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	PC-H98 model100	i486DX(25MHz)	7.6MB	10MB内蔵，拡張スロット	100MB内蔵済，拡張スロット	486DX2	増設なしで使用可能
1991	PC-H98S model8	i486SX(20MHz)	1.6MB	12MB内蔵，拡張スロット	内蔵，拡張スロット	486DX/DX2	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	PC-H98 model80	i486SX(16MHz)	1.6MB	14MB内蔵，拡張スロット	内蔵，拡張スロット	486DX/DX2	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	PC-H98 model90	i486SX(25MHz)	3.6MB	12MB内蔵，拡張スロット	内蔵，拡張スロット	486DX/DX2	HDD増設で使用可能
1992	PC-H98T	i486SX(20MHz)	1.6MB	12MB内蔵，拡張スロット	内蔵，拡張スロット	486DX/DX2	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	PC-H98 model105	i486DX2(66MHz)	7.6MB	24MB内蔵，拡張スロット	内蔵，ファイル/拡張スロット	なし	HDD増設で使用可能



for EPSON…マイクロソフト製Windows3.1が使用可能（サポートはEPSON）

●EPSONデスクトップ

発売年	機種名	CPU	搭載メモリ	増設プロテクト・メモリ方法	増設HDD方法	パワーアップ可能CPU	結論
1987	PC-286	80286(10MHz)	640kB	拡張スロット	内蔵，拡張スロット	486SLC	EGC非対応により使用不可能
	PC-286U	V30(10MHz)	640kB	なし	内蔵，拡張スロット	なし	EGC，CPU，メモリ非対応より使用不可能
	PC-286V	80286(10MHz)	640kB	8MB内蔵，拡張スロット	内蔵，拡張スロット	486SLC	EGC非対応により使用不可能
1988	PC-286VE	80286(12MHz)	640kB	14MB内蔵，拡張スロット	内蔵，拡張スロット	486SLC	EGC非対応により使用不可能
	PC-286X	80286(16MHz)	640kB	14MB内蔵，拡張スロット	内蔵，拡張スロット	486SLC	EGC非対応により使用不可能
	PC-286US	80286(10MHz)	640kB	6MB内蔵，拡張スロット	内蔵，拡張スロット	486SLC	EGC非対応により使用不可能
1989	PC-386	i386DX(20MHz)	640kB	14MB内蔵，拡張スロット	内蔵，拡張スロット	486DLC	EGC非対応により使用不可能★
	PC-286VS	80286(16MHz)	640kB	14MB内蔵，拡張スロット	内蔵，拡張スロット	486SLC	EGC非対応により使用不可能
	PC-286VF	80286(12MHz)	640kB	14MB内蔵，拡張スロット	内蔵，拡張スロット	486SLC	EGC非対応により使用不可能
	PC-386V	i386DX(20MHz)	640kB	14MB内蔵，拡張スロット	内蔵，拡張スロット	486SLC	EGC非対応により使用不可能★
	PC-286UX	80286(12MHz)	640KB	8MB内蔵，拡張スロット	内蔵，拡張スロット	486SLC	EGC非対応により使用不可能
1990	PC-286VX	80286(20MHz)	640kB	14MB内蔵，拡張スロット	内蔵，拡張スロット	なし	EGC，CPU非対応により使用不可能
	PC-386M	i386SX(16MHz)	640kB	14MB内蔵，拡張スロット	内蔵，拡張スロット	486SLC	EGC非対応により使用不可能★
	PC-386VR	i386SX(16MHz)	640kB	14MB内蔵，拡張スロット	内蔵，拡張スロット	486SLC	EGC非対応により使用不可能★
	PC-286VG	80286(16MHz)	640KB	14MB内蔵，拡張スロット	内蔵，拡張スロット	486SLC	EGC非対応により使用不可能
	PC-286C(PC CLUB)	80286(10MHz)	640kB	2MB内蔵，拡張スロット	内蔵，拡張スロット	なし	EGC，CPU，メモリ非対応により使用不可能
	PC-386S	i386DX(25MHz)	640kB	14MB内蔵，拡張スロット	内蔵，拡張スロット	486DLC	EGC非対応により使用不可能★
	PC-386G	i386DX(33MHz)	1.6MB	13MB内蔵，拡張スロット	内蔵，拡張スロット	486DLC	EGC非対応により使用不可能★
1991	PC-386GE	i386DX(16MHz)	1.6MB	13MB内蔵，拡張スロット	内蔵，拡張スロット	486DLC	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	PC-386GS	i386DX(20MHz)	1.6MB	13MB内蔵，拡張スロット	内蔵，拡張スロット	486DLC	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	PC-286VJ	80286(16MHz)	640kB	14MB内蔵，拡張スロット	内蔵，拡張スロット	486DLC	EGC非対応により使用不可能
	PC-386P	i386SX(16MHz)	640kB	14MB内蔵，拡張スロット	内蔵，拡張スロット	486SLC	メモリ3MB/HDD増設で使用可能
1992	PC-486GR	i486SX(25MHz)	1.6MB	13MB内蔵，拡張スロット	内蔵，拡張スロット	486DX2	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	PC-486GF	i486SX(16MHz)	1.6MB	13MB内蔵，拡張スロット	内蔵，拡張スロット	486DX2	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
1993	PC-486P	i486SX(25MHz)	1.6MB	13MB内蔵，拡張スロット	内蔵，拡張スロット	486DX2	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	PC-486GR＋	i486SX(25MHz)	3.6MB	42MB内蔵，拡張スロット	内蔵，拡張スロット	486DX2	HDD増設で使用可能
	PC-486GR Super	i486DX2(50MHz)	3.6MB	42MB内蔵，拡張スロット	内蔵，拡張スロット	なし	HDD増設で使用可能

●EPSONノート

発売年	機種名	CPU	搭載メモリ	増設プロテクト・メモリ方法	増設HDD方法	パワーアップ可能CPU	結論
1989	PC-286NOTE	V30(10MHz)	640kB	なし	なし	なし	EGC，CPU，メモリ，HDD非対応により使用不可能
1990	PC-286NOTE F	V30(10MHz)	640kB	なし	なし	なし	EGC，CPU，メモリ，HDD非対応により使用不可能
	PC-286BOOK	80286(12MHz)	640kB	8MB内蔵	なし	なし	EGC，HDD非対応により使用不可能
1991	PC-386NOTE A	i386SX(16MHz)	640kB	8MB内蔵	HDDパック	486SLC	EGC非対応により使用不可能★
	PC-386BOOK L	i386SX(16MHz)	640kB	8MB内蔵	HDDパック	486SLC	EGC非対応により使用不可能★
	PC-386NOTE W	i386SX(16MHz)	640kB	8MB内蔵	HDDパック	486SLC	EGC非対応により使用不可能★
	PC-386BOOK LC	i386SX(16MHz)	2.6MB	6MB内蔵	HDDパック	486SLC	EGC非対応により使用不可能★
	PC-386NOTE AE	i386SX(16MHz)	640kB	8MB内蔵	なし	486SLC	EGC，HDD非対応により使用不可能
	PC-386BOOK LX	i386SX(16MHz)	2.6MB	6MB内蔵	HDDパック	486SLC	EGC非対応により使用不可能★
1992	PC-386NOTE WR	i386SX(20MHz)	1.6MB	8MB内蔵	内蔵	486SLC	EGC非対応により使用不可能★
	PC-386NOTE AR	Am386SX(25MHz)	1.6MB	8MB内蔵	HDDパック	486SLC，486SX	メモリ2MB/HDD増設で使用可能

※注意　★マークは，9月発売のEPSON製Windows3.1では動作する予定です

1993	PC-386NOTE ARC	Am386SX(25MHz)	1.6MB	8MB内蔵	HDDパック	486SLC,486SX	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	PC-386NOTE ARX	Am386SX(25MHz)	1.6MB	8MB内蔵	HDDパック	486SLC,486SX	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	PC-486NAS	i486SX(25MHz)	1.6MB	16MB内蔵	HDDパック	486DX2	メモリ2MB/HDD増設で使用可能

●EPSONラップトップ

発売年	機種名	CPU	搭載メモリ	増設プロテクト・メモリ方法	増設HDD方法	パワーアップ可能CPU	結　論
1987	PC-286L	V30(10MHz)	640kB	なし	I/Oユニットで外付可能	なし	EGC, CPU, メモリ非対応により使用不可能
1988	PC-286LE	V30(10MHz)	640kB	なし	I/Oユニットで外付可能	なし	EGC, CPU, メモリ非対応により使用不可能
1989	PC-286LS	80286(12MHz)	640kB	8MB内蔵, 拡張スロット	HDDパック	なし	EGC, CPU非対応により使用不可能
	PC-386LS	i386SX(16MHz)	640kB	8MB内蔵, 拡張スロット	HDDパック	486SLC	EGC非対応により使用不可能★
	PC-286LST	80286(12MHz)	640kB	8MB内蔵, 拡張スロット	HDDパック	なし	EGC, CPU非対応により使用不可能
	PC-286LF	80286(10MHz)	640kB	3MB内蔵, 拡張スロット	I/Oユニットで外付可能	なし	EGC, CPU非対応により使用不可能
1990	PC-386LSC	i386SX(16MHz)	640kB	8MB内蔵, 拡張スロット	HDDパック	486SLC	EGC非対応により使用不可能★
	PC-386LSR	i386SX(20MHz)	1.6MB	8MB内蔵, 拡張スロット	HDDパック	486SLC	EGC非対応により使用不可能★
	PC-286LP(PC ONE)	80286(10MHz)	640kB	1.5MB内蔵, 拡張スロット	なし	なし	EGC, CPU, メモリ, HDD非対応により使用不可能
	PC-386LSX	i386SX(16MHz)	640kB	8MB内蔵, 拡張スロット	40MB内蔵済	486SLC	EGC非対応により使用不可能★



for FM TOWNS…富士通製Windows3.1が使用可能（サポートは富士通）

●FM TOWNS

発売年	機種名	CPU	搭載メモリ	増設プロテクト・メモリ方法	増設HDD方法	パワーアップ可能CPU	結　論
1989	TOWNSモデル1	386DX(16MHz)	1MB	5MB内蔵	SCSIカードで外付	なし	メモリ3MB/HDD増設で使用可能
	TOWNSモデル2	386DX(16MHz)	2MB	4MB内蔵	SCSIカードで外付	なし	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	TOWNSモデル1F	386DX(16MHz)	1MB	6MB内蔵	外付	なし	メモリ3MB/HDD増設で使用可能
	TOWNSモデル2F	386DX(16MHz)	2MB	6MB内蔵	外付	なし	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	TOWNSモデル1H	386DX(16MHz)	1MB	6MB内蔵	20MB内蔵済, 外付	なし	メモリ3MB/HDD増設で使用可能
	TOWNSモデル2H	386DX(16MHz)	2MB	6MB内蔵	40MB内蔵済, 外付	なし	メモリ2MB増設で使用可能
1990	TOWNSモデル10F	386DX(16MHz)	2MB	24MB内蔵	外付	なし	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	TOWNSモデル20F	386DX(16MHz)	2MB	24MB内蔵	外付	なし	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	TOWNSモデル40H	386DX(16MHz)	2MB	24MB内蔵	40MB内蔵済, 外付	なし	メモリ2MB増設で使用可能
	TOWNSモデル80H	386DX(16MHz)	2MB	24MB内蔵	80MB内蔵済, 外付	なし	メモリ2MB増設で使用可能
1991	TOWNSⅡモデルUX10	386SX(16MHz)	2MB	8MB内蔵	外付	なし	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	TOWNSⅡモデルUX20	386SX(16MHz)	2MB	8MB内蔵	外付	なし	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	TOWNSⅡモデルCX10	386DX(16MHz)	2MB	24MB内蔵	外付	なし	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	TOWNSⅡモデルCX20	386DX(16MHz)	2MB	24MB内蔵	外付	なし	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	TOWNSⅡモデルCX40	386DX(16MHz)	2MB	24MB内蔵	40MB内蔵済, 外付	なし	メモリ2MB増設で使用可能
	TOWNSⅡモデルCX100	386DX(16MHz)	2MB	24MB内蔵	100MB内蔵済, 外付	なし	メモリ2MB増設で使用可能
1992	TOWNSⅡモデルUX40	386SX(16MHz)	2MB	8MB内蔵	40MB内蔵済, 外付	なし	メモリ2MB増設で使用可能
	TOWNSⅡモデルUG10	386SX(20MHz)	2MB	8MB内蔵	外付	なし	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	TOWNSⅡモデルUG20	386SX(20MHz)	2MB	8MB内蔵	外付	なし	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	TOWNSⅡモデルUG40	386SX(20MHz)	2MB	8MB内蔵	40MB内蔵済, 外付	なし	メモリ2MB増設で使用可能
	TOWNSⅡモデルUG80	386SX(20MHz)	2MB	8MB内蔵	80MB内蔵済, 外付	なし	メモリ2MB増設で使用可能
	TOWNSⅡモデルHG20	386DX(20MHz)	2MB	24MB内蔵	内蔵, 外付	なし	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	TOWNSⅡモデルHG40	386DX(20MHz)	2MB	24MB内蔵	40MB内蔵済, 外付	なし	メモリ2MB増設で使用可能
	TOWNSⅡモデルHG100	386DX(20MHz)	2MB	24MB内蔵	100MB内蔵済, 外付	なし	メモリ2MB増設で使用可能
	TOWNSⅡモデルHR20	486SX(20MHz)	4MB	24MB内蔵	内蔵, 外付	486DX2	HDD増設で使用可能
	TOWNSⅡモデルHR100	486SX(20MHz)	4MB	24MB内蔵	100MB内蔵済, 外付	486DX2	そのままで使用可能
	TOWNSⅡモデルHR200	486SX(20MHz)	4MB	24MB内蔵	200MB内蔵済, 外付	486DX2	そのままで使用可能
1993	TOWNSⅡモデルUR20	486SX(20MHz)	2MB	8MB内蔵	外付	なし	メモリ2MB/HDD増設で使用可能
	TOWNSⅡモデルUR40	486SX(20MHz)	2MB	8MB内蔵	40MB内蔵済, 外付	なし	メモリ2MB増設で使用可能
	TOWNSⅡモデルUR80	486SX(20MHz)	2MB	8MB内蔵	80MB内蔵済, 外付	なし	メモリ2MB増設で使用可能
	TOWNS MARTY	32ビットCPU	2MB	なし	なし	なし	メモリ, HDD非対応により使用不可能

※注意　プロテクト・メモリとは，80286以降のCPUがあつかうことのできる，1Mバイト以上のメモリのことです。EGCとは，高速描画するしくみのことです。
CPUをパワーアップして使う場合，そのパソコン・メーカー純正品以外だとサポート対象外となりますので注意してください。

パワーアップ・キットによってはWindows3.1が動作しない場合がありますので，購入前にパワーアップ・キットのメーカーやショップに相談しましょう。



どのWindows3.1を選ぶべきか？

NEC PC-9801シリーズの場合，使用できるWindows3.1は，「マイクロソフト版」「NEC版」と2種類あります。

マイクロソフト版が基本的な機能だけ持っているのに対し，NEC版は独自のアウトライン・フォント『FontAvenue』が2書体，CD-ROM提供版には5書体が付属されています。CD-ROMドライブを持っている人は，NEC版のほうがおすすめできるでしょう。

また，すでにマイクロソフトの登録ユーザーになっている人は，マイクロソフト版が優待サービスとして価格12,000円で購入できます。マイクロソフトは優待サービスを充実させているので，これからマイクロソフト製品を購入する予定のある人は，この機会に登録ユーザーになるのもいいでしょう。



▲NEC版Windows3.1

ハードディスクは何がいい？

ハードディスクを接続する場合，デスクトップ・パソコンの場合は「内蔵」「外付」のどちらかを選ぶことになります。

98FELLOW／MATEなら，IDEタイプの内蔵ハードディスクが非常に低価格で入手できますから，迷わずに内蔵タイプを選びましょう。

今後，パソコンの買い替えを考えている人は，外付タイプをおすすめします。これなら，ハードディスクはそのまま流用して使うことができます（内蔵タイプは，その機種専用という場合が多い）。

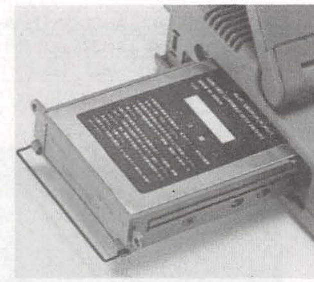
外付タイプのプロ・アドバイザー人気ランキングは，つぎのようになっています。

①SHD-B240（ロジテック） 価格109,800円
②V2-200-4F（緑電子） 価格99,800円
③PF-340DB（アイシーエム）価格158,000円

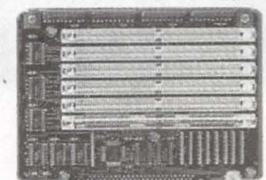
どれもSCSI接続で，バスマスタ方式を使った高速アクセスができるという特徴を持っています。Windowsは，DOSベースとは比較にならないハードディスク・アクセスがありますから，高速で大容量なものを選びましょう。



▶外付HDD SHD-B240



▲ノート用HDD LHD-NS200



◀内蔵メモリBA34-8M

ノート・パソコンはハードディスク・パックを使うことになります。プロ・アドバイザーの人気ランキングを，つぎに示します。

①LHD-NS200（ロジテック）価格99,800円
②Pack NR340（アイシーエム）価格138,000円
③PH-200A（ティアック） 価格128,000円

メモリはどのくらい増やす？

Windowsは，複数のアプリケーションを同時に使うことができます。しかし，一つアプリケーションを起動するごとにメモリを使用していきますから，使いやすい環境を作るためには多くのメモリが必要となります。

メモリを選ぶポイントとしては，

●大きな容量のメモリを一度に増設する
●内蔵タイプの高速メモリを選ぶ

ということがあります。

内部増設できない場合は，デスクトップな

プロ・アドバイザーの証言



SASAKI
下北沢パソコン館
小俣謙一さん

これから開発される周辺機器，アプリケーションは，Windows3.1を対象に作られていくでしょう。パソコンのOSは，DOSからWindowsへ移行しつつありますので，ぜひ一度Windows3.1を使ってみることをおすすめします。メモリの増設は，最低の3.6Mバイトではなく，将来的なことも考えて8Mバイト以上内部増設しておくといいでしょう。



ソフマップ
東京2号店
稲葉 修さん

Windows3.1は，PC-9801DXなどの286マシンでも一応使用環境は作れますが，やはりスピードが遅すぎるようです。無理にパワーアップするよりも，486マシンなどに買い替えて使うことをおすすめします。

EPSONユーザーも，9月に発売されるEPSON用Windowsを待ったほうが，より充実したサービスが受けれるでしょう。

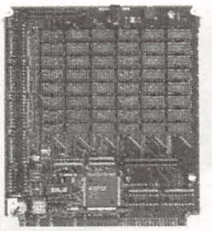


T・ZONE
本店
鈴木 智さん

メモリを増設するときには，最初にまず8Mバイトを増設して，足りなくなったら2MバイトのSIMMを増やしていく，という方法がムダがなくおすすめできます。

グラフィック・アクセラレータは，カノープスの『Power Window 928』の仮想スクリーン・モードにはビックリしました。イチ押しのおすすめ製品です。

ら拡張スロット，ノート型なら増設RAMカードを使うことになりますが，内部増設にくらべてアクセスが非常に遅い，という欠点がありますので，なるべく避けたいところです。



▲汎用メモリPC34R-8M

プロ・アドバイザーの人気ランキングは，98FELLOW／MATE内部増設用が，

①**BA34-8M（I・Oデータ機器）** 価格49,000円
②**EAB-12M（メルコ）** 価格72,000円

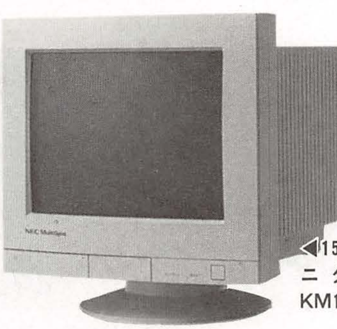
拡張スロット用が，

①**PC34R-8M（I・Oデータ機器）** 価格55,000円
②**EMJ-8000S（メルコ）** 価格54,800円

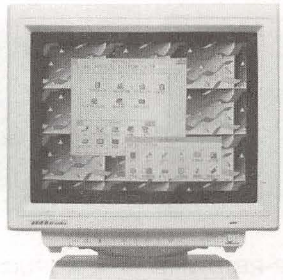
となっていますがそれほど差はないようです。

表示能力を上げる！

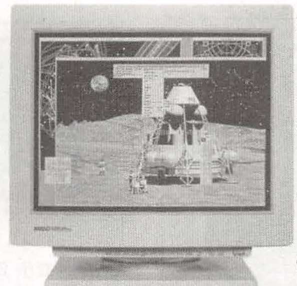
PC-9801シリーズの標準表示能力は640×400ドットですが，Windowsを使うならもっと広い画面が必要です。ここで登場するのが，表示能力を1,024×768／1,280×1,024ドット(4倍の面積！)に拡大する，グラフィック・アクセラレータです。同時に，表示速度もアップさせる機能も持っています。



◀15インチモニタPC-KM151



▲17インチモニタMF-8217J



▲21インチモニタT660i

プロ・アドバイザーの人気ランキングは，つぎのようになっています。

①**Power Window 928（カノープス）** 価格68,000円
②**GA-1024A(I・Oデータ機器)** 価格39,000円
③**PC-9801-85（NEC）** 価格70,000円

どの製品も，拡張スロットに挿入して使います。98MATEシリーズでは32ビットのローカル・バス専用として，『PC-9821A-E01』(価格70,000円）が用意されています。

他にも，1,677万色が表示できるフルカラー・アクセラレータが，NECより新発売されました（価格110,000円)。

グラフィック・アクセラレータで広い画面を使うには，大きなサイズのディスプレイ・モニタが必要です。一般的に，「14インチは800×600まで」「1,024×768は17インチ以上で」と言われています。

プロ・アドバイザーの人気ディスプレイ・モニタは，14／15インチですと，

①**PC-KM151（NEC）** 価格148,000円

17インチでは，

①**MF-8217J（飯山電機）** 価格118,000円
②**F557（ナナオ）** 価格238,000円
③**PC-KM171（NEC）** 価格258,000円

20インチ以上は，

①**T660i（ナナオ）** 価格598,000円
②**CMT-B21HCMA（三洋電機）** 価格698,000円
③**MF-8621（飯山電機）** 価格598,000円

となっています。

CPUをパワーアップしたいけど？

NEC純正品以外のCPUパワーアップ・キットを使った場合，メーカー・サポートを受けれなくなる他にも，一部動作が不安定になる場合があるようです。しかし，パワーアップ・キットのメーカーで何らかの対処をしていますので，まずはそのメーカーに相談してみましょう。



▲486用ODPなら大丈夫

プロ・アドバイザーの証言



日本マイコン流通センター
渋谷駅前店
香遠英俊さん

グラフィック・アクセラレータは，ディスプレイ・モニタとの相性もあるようです。カタログ上ではOKでも，実際にはうまく表示できないこともありますから，購入前に相談してください。

同じように，CPUをパワーアップするときも，増設したメモリとの相性がありますので，注意してください。



ロケット
パソコン館
橋本光治さん

Windows3.1の注意事項として，周辺機器によってはドライバがないと動作しないものがあることです。たとえば，グラフィック・アクセラレータの『GA-1024A』(I・Oデータ機器：価格39,800円)などは，別にドライバが必要になります。メーカー配布やパソコン通信など，いろいろ入手方法はありますが，購入前にドライバの有無を確認するようにしましょう。



Freetime
矢沢秋夫さん

Windows3.1になって，バージョン3.0よりハングアップ（エラー等で動作が止まってしまうこと）も少なくなり，実務ユーザーの使用にも耐えられるようになったようです。

こうなると広い画面がほしくなりますが，PC-9821シリーズで新しく採用された，32ビット拡張スロット用のグラフィック・アクセラレータは，まだNEC製のものしかないようですね。

EPSON PCの場合は？



マイクロソフト版のWindowsが使える？

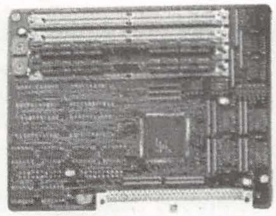
EPSON版のWindows3.1は9月発売！という話を聞いて，「それまで待たなければいけないのか」とガッカリしたEPSONマシン・ユーザーも多いでしょう。

しかし，EPSON広報によると，一部の機種ではマイクロソフト版が動作する，とのことです(くわしくは46ページの表参照)。この場合，サポートはマイクロソフトではなくEPSONになります。

また，NEC版をセットアップしようとすると「EPSONチェック」がかかってしまい，リセットされるので注意が必要です(EPSONによると，現在SIPをバージョン・アップ中とのこと)。



▲NOTE AE／AR用HDD LHD-ENシリーズ



▲内蔵メモリ EP-RB7D-8MS



▲CPUにかぶせるVIPER

EGC機能のないマシンのユーザーは，EPSON版の発売を待つしかありません。EPSONではWindows3.1に合わせて，ビデオ・キャプチャ・ボード，PCMサウンド・ボード，CD-ROMドライブなどの製品も発売する予定となっています。

ハードウエアの拡張はこうする！

外付のハードディスクは，NEC PC-9801シリーズと同じものが使用できます。

しかし，ノート・パソコンの場合は，専用のハードディスク・パックが必要になりますから，注意してください。プロ・アドバイザーの人気ランキングは，つぎのようになっています。

①LHD-EN200（ロジテック）　価格89,800円
②EN-200A（エレコム）　価格138,000円
③Pack ER340（アイシーエム）　価格138,000円

また，内蔵メモリも専用になっています。PC-386M／P，486P以外は，I・Oデータ機器の『EP-RB7D-8MS』(価格59,000円)が人気のようです。

グラフィック・アクセラレータは，EPSON純正の『PCSKB2』(価格60,000円)がドライバも準備されているようで，おすすめです。

CPUパワーアップは？

EPSONは，386GS／GE，386NOTE ARなどのモデルを486にする，“アップグレード・コンセプト”というサービスを行なっています。これは純正サービスですから，サポートの面でも安心なのが特徴です。

それ以外にも，各社からいろいろなパワーアップ・キットが発売されています（60ページの記事『CPUパワーアップ工事』では，パワーアップ後のWindows3.1動作について紹介しているので必見！)。

また，アセットコアの『VIPERシリーズ』(価格39,800円）は，CPU（i386SX）の上にかぶせるだけ，という手軽さで人気があるようです。



プロ・アドバイザーの証言



ツクモ
パソコン本店
荒井貞博さん

Windows3.1のために，メモリやCPUを拡張したいと考えている人は多いでしょうが，いろいろな種類や相性があって迷うと思います。すでにメモリを増設している人は，CPUをパワーアップするときに同じメーカーのものをそろえたほうがいいかもしれませんね。

店頭でお待ちしていますので，気軽に相談してください。



ヒロセムセンパーツセンター
③号店
高須洋行さん

Windows3.1になると，アウトライン・フォントのTrueTypeを使えますから，大きな文字もキレイに印字できます。ここはぜひ，高画質なプリンタをそろえてほしいですね。レーザー・プリンタなら，EPSONの『LP-1500』(価格178,000円)が，カラー・プリンタなら少し値が張りますが，キヤノンの『BJ-880J』(価格428,000円)がおすすめです。



ラオックス
THE COMPUTER館
安藤基之さん

EPSONユーザーの場合，やはり9月発売のEPSON製Windows3.1を待ったほうがいいでしょう。

その上で，メーカーがEPSON対応と言っている周辺機器，たとえばグラフィック・アクセラレータならI・Oデータ機器の『GA-1024A』を使用するほうが，しっかりしたサポートを期待できます。

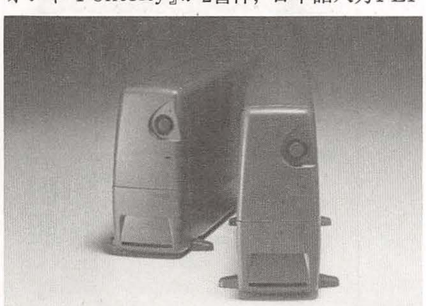
FM TOWNS の場合は？



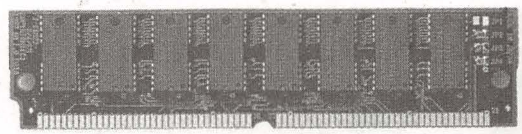
TOWNSのWindows3.1はCD-ROM！

CDポンで動作するFM TOWNSは，CD-ROMドライブが全機種に標準装備されているので，当然Windows3.1もCD-ROMで提供されます。

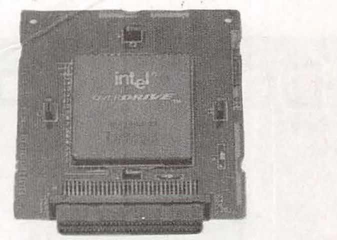
基本機能の他に，TOWNSオリジナル機能も充実しているようです。アウトライン・フォント『Fontcity』が2書体，日本語入力FEP



▲外付HDD LHD-FM200E



▲内蔵メモリ FJ-SIM32-8MS



▶モデルHR専用ODP FMT-361

『OAK』のサポート，またTOWNS標準動画システムである『LiveMovie』ファイルの再生も可能です。

注意してほしいのが，Windows3.1の実行にはMS-DOSが必要ということです。意外にTOWNSユーザーでMS-DOSを持っている人は少ないようなので，必ず用意するようにしましょう。

TOWNSもハードウエア拡張の時期だ！

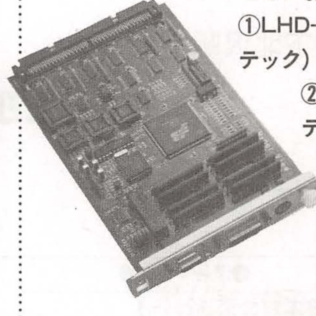
TOWNSは，最近のモデルにはどれもSCSI端子がありますから，ハードディスクの増設が楽です。外付ハードディスクのプロ・アドバイザー人気ランキングは，つぎのようになっています。

①LHD-FM200E（ロジテック）価格138,000円

②HD-K200(システムサコム)
価格118,000円

③NT-210TW（ニューテック）
価格89,800円

また，メモリも内蔵タイプのSIMMが使えますので，高速アクセスが期待できます。



▲Hyper View

①FJ-SIM32-8MS（I・Oデータ機器）
価格40,000円

②HM-V08TA(八戸ファームウェアシステム)
価格39,800円

③XMT-8000S（メルコ）　価格39,800円

グラフィック・アクセラレータは純正のものがなく，唯一八戸ファームウェアシステムより『Hyper View』（価格98,000円）が発売されています。また，Windows3.1から純正のフルカラー・ボード『FMT-461』（価格128,000円）が対応となり，1,677万色が表示できるようになりました。

CPUパワーアップがない？

CPUパワーアップの話題が花盛りですが，ことFM TOWNSに関しては，その話を聞きません。これは，TOWNSのBIOSに関わってくるキャッシュ・コントローラを配布できない，という事情があるからです。ですから，今のところはモデルHRのODP以外はパワーアップできない，ということになります。

※速報！　7月10日前後に，Windows3.1がショップに並ぶようです。

プロ・アドバイザーの証言



SRG STAND-BY
東京1号店
新村昭彦さん

現在，TOWNSはまだゲーム・ユーザーが多いようですが，Windows3.1が動作することで，豊富なビジネス・ツールが使えるようになります。また，ネックだったプリンタの問題も解消され，ドライバがあるプリンタなら何でも使えるようになるのが嬉しいですね。この機会に，メモリとハードディスクを増設して，ぜひWindows3.1に触れてみてください。



SYSPEC
3号店
木村康一さん

ハードディスクは，実売価格も安くなっていますから，この機会にぜひ購入をおすすめします。領域分割して使えば，WindowsだけでなくTownsOSでも使えます。CD-ROMにくらべるとスピードがまったくちがいますから，快適な環境ができますよ。モデルHRのユーザーは，ODPの購入をぜひ考えてほしいですね。Windowsがストレスなく動くのは，感動モノです。



PC work shop
高橋直文さん

5月21日にオープンした当店では，幅広くWindows製品を扱っています。FM TOWNSのWindows3.1についても発売日の確認など，問い合わせはきていますよ。この8月号がでたあたりには発売されているのではないでしょうか。Windows3.1対応ソフトや周辺機器もたくさん販売していますから，ぜひ一度ご来店ください。



もともとWindows3.1は，アメリカでIBM PC／AT互換機用に開発されたものです。ですから，日本で販売されているDOS／Vが動くIBM PC／AT互換機（いわゆるDOS／Vパソコン）は，まさにWindows3.1のためにあると言ってもいいでしょう。

低価格パソコンとして昨年より話題を呼んでいるマシンは，どれもi386SX以上ですから，動作にも問題はないはずです。あとは，メモリとハードディスクに注意すれば，快適なWindows環境が作れるでしょう。

Windows3.1は，マイクロソフト版とIBM版があります。マイクロソフト版が基本的な機能を持っているのに対し，IBM版はそれに加えてPS／55やPS／V, ThinkPad用のドライバが付属しています。IBMマシンのユーザーは，IBM版がおすすめできるでしょう。

グラフィック・アクセラレータは，海外製品を含めて無数にあり，これは一般的にビデオカードと呼ばれています。できるなら，日本語版のWindows3.1に対応しているものを選んだほうがいいでしょう。米ダイヤモンド社の『STEALTH』シリーズは，輸入代理店が対応ドライバを用意しているので，安心できます。

CPUのパワーアップも簡単にできるのが，DOS／Vパソコンの特徴です（マザーボードを取り替えれば，ペンティアムにも対応する！）。

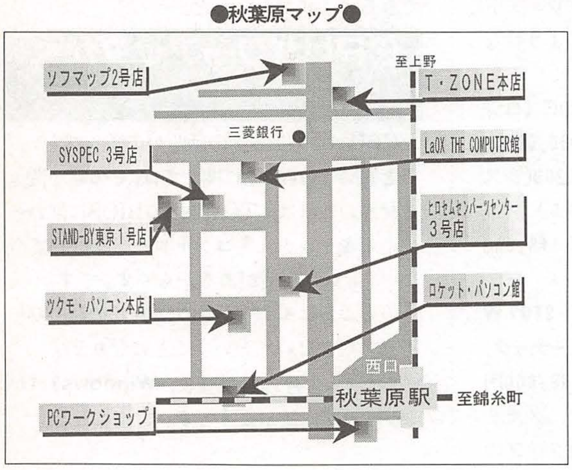
はじめてDOS／Vパソコンを買おうとしている人は，価格に迷わされずに，

●486以上のCPU，メモリ8Mバイト以上，ハードディスク200Mバイト以上
●VLバスに対応
●サポートのしっかりしたショップ
●Windows3.1のインストール・サービス

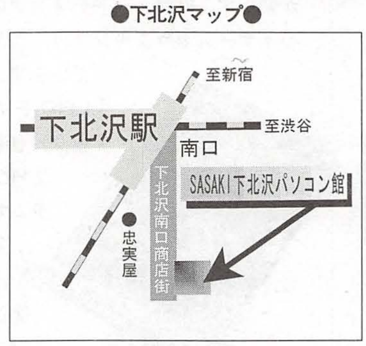
ということに注意しましょう。

プロ・アドバイザーに会える12のパソコン販売店

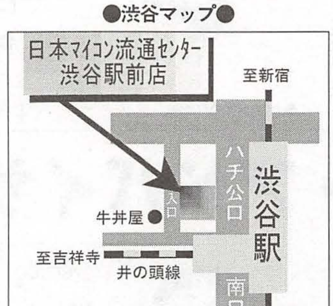
●秋葉原マップ●



●下北沢マップ●



●渋谷マップ●



●蒲田マップ●



SRG STAND-BY ●東京1号店●
〒101東京都千代田区外神田1-6-6
☎03-3258-8955
営業時間：AM11：00～PM7：00　無休

SASAKI ●下北沢パソコン館●
〒155東京都世田谷区北沢2-14-2
☎03-5481-0171
営業時間：AM10：30～PM8：00第3水曜定休日

SYSPEC ●3号店●
〒101東京都千代田区外神田1-7-14
☎03-3257-6331
営業時間：AM10：00～PM7：00　無休

Sofmap ●東京2号店●
〒101東京都千代田区外神田3-15-7
☎03-3258-3156
営業時間：AM11：00（休日10：00）～PM8：00（休日7：00）　無休

ツクモ ●パソコン本店●
〒101東京都千代田区外神田1-9-7
☎03-3253-5599
営業時間：AM10：00～PM7：00　木曜定休日

T・ZONE ●本店●
〒101東京都千代田区外神田4-4-1
☎03-3257-2690
営業時間：AM10：30～PM7：30　無休

日本マイコン流通センター ●渋谷駅前店●
〒150東京都渋谷区道玄坂2-3-2大外ビル5F
☎03-3463-4455
営業時間：AM10：00～PM7：00　無休

PC work shop
〒101東京都千代田区外神田1-15-16ラジオ会館6F
☎03-5295-1970
営業時間：AM11：00（土日10：00）～PM6：00　無休

ヒロセムセンパーツセンター ●③号店●
〒101東京都千代田区外神田1-10-5
☎03-3255-2211
営業時間：AM10：00～PM6：50　水曜定休日

Freetime
〒144東京都大田区西蒲田5-27-13
☎03-3739-8628
営業時間：AM10：00～PM7：00　火曜定休日

ラオックス ●THE COMPUTER館●
〒101東京都千代田区外神田1-7-6
☎03-5256-3111
営業時間：AM11：00（土日10：00）～PM8：00（日7：00）　無休

ロケット ●パソコン館●
〒101東京都千代田区外神田1-4-6
☎03-3257-0003
営業時間：AM10：00～PM7：30　無休

Windows3.1を起動させるためにはここに注意！

マイクロソフト・サポート直撃インタビュー

——今日は，Windows3.1のセットアップでまちがいやすい点や注意することについて，実際にユーザーからの問い合わせで多い事例を紹介してもらおうと思います。

宮崎　電話での問い合わせを聞いていると，セットアップがうまくいかないという場合には，いろいろな原因が考えられます。一番多いのは，メモリの問題でしょう。

——プロテクト・メモリを増設しなければいけない，ということでしょうか？

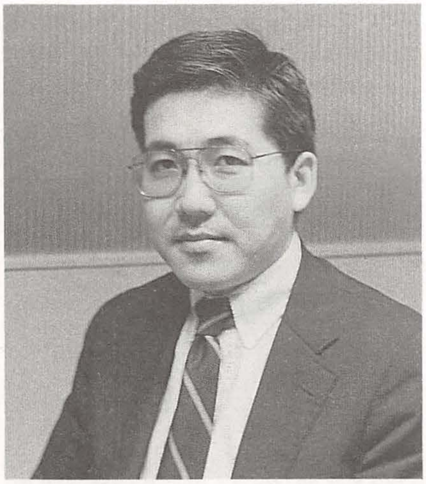
宮崎　それもありますが，問い合わせで多いのはメインメモリについてなんです。

——具体的には，どういうことなのでしょう？

宮崎　メインメモリの640kバイトのうち，Windows3.1セットアップには400kバイトほどのメモリが必要です。しかし，すでに他のデバイス・ドライバが組み込まれていた場合，セットアップ・プログラムが動作できないときがあるようです。

——解決策は？

宮崎　デバイス・ドライバを外してもらいます。具体的にはCONFIG.SYSの中にある「DEVICE=～」という文を「REM DEVICE=～」としてメモリを確保したあとにリセットをかけ，もう一度Windowsをセットアップします。



■マイクロソフト㈱
技術支援本部　第一技術支援部　部長代理
久田圭彦さん

——この他に多い質問はありますか？

久田　意外と多いのは，使っているパソコンに何のCPUが搭載されているかわからない，という質問ですね。この場合は，パソコンの型番からCPUを割りだします(笑)。でも，そんなときはたいていCPUがV30や80286だったりするんですよ。

——必要な環境があまり認知されていないのでしょうか？

久田　うまくセットアップできない，という場合，環境を聞いてみると，サポートしていない機種の場合が多いですね。DOS/V版はほぼ問題ないようですが，マイクロソフトの98版でサポートしているのは，i386SX以上のCPUを搭載したNECのPC-9801/9821/H98シリーズだけなんです。

——286→486などの，CPUをパワーアップするキットを使った場合はどうでしょう？

久田　実際，問い合わせでも多いのですが，これもサポート対象外となってしまいます。

宮崎　技術的な問題で，286→486の場合とくに動作が不安定になるようですね。この場合は，そのキットを発売しているメーカーへ聞いてみるのが一番でしょう。

——やはり，Windows3.1のセットアップはむずかしいのでしょうか？

久田　こうして話しているとむずかしく感じるかもしれませんが，環境さえ整えてしまえばセットアップ自体は簡単ですよ。今回，Windowsをはじめて自社販売するにあたって，サポート専用の電話回線を多目に用意したのですが，思ったよりずっと問い合わせは少なかったですね。ホッとしています（笑）。

——サポート電話にはありがちなのですが，なかなか電話がつながらない，ということがありますね。

久田　マイクロソフトでは，登録ユーザーに関してプロダクツ別の番号を用意し，回線数



■マイクロソフト㈱
技術支援本部　第一技術支援部
サポート五課　課長代理
宮崎晃さん

を状況に応じて増やすなど，なるべく多くのユーザーへ回答できるようにしています。電話がつながったあと，メッセージが流れて順番につながるようにしていますから，いつまでも話し中ということは少ないはずですよ。

——どの時間帯がつながりやすいですか？

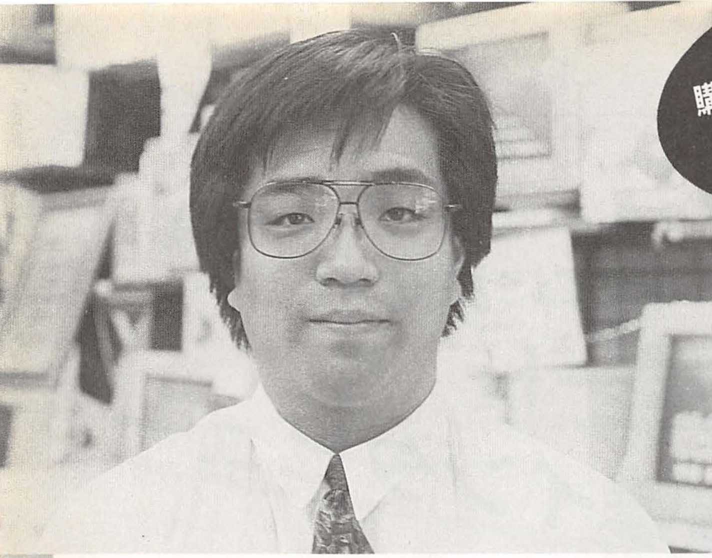
久田　そうですね，月曜日や朝一番，午後一番などの，仕事はじめの時間帯は多少混み合うようです。

——余裕があるなら，その時間を避けたほうがいいわけですね。ありがとうございました。

Windows3.1 Q&Aコーナー開設！

Windows3.1で悩んでいることや素朴な疑問にズバリ答えるコーナーが，来月からはじまります。質問のあるかたは，ハガキに郵便番号，住所，氏名，年令，職業，電話番号，質問を書いて，つぎのあて先へお送りください。

〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
Windows3.1 Q&Aコーナー係



購入のポイントを聞く！

DOS/V

ロビン電子産業

狗飼 和隆さん

PROFILE

1967年生まれ
1989年　ロビン電子産業㈱入社
IBM・PCMのCEを経て，現在ショップの店長となる

Windows3.1が発売され，その便利さ，使いやすさが大きな注目を浴びているようです。Windows普及とともに，DOS／Vパソコンも日本ではすっかり認知されたようで，地方都市などでもDOS／V専門店が，ぞくぞくとオープンしています。

「Windowsをやるなら，98もDOS／Vも同じ」という声を聞きますが，これは本当なのでしょうか？　たとえば，今回紹介するデジタル動画システム『Video for Windows』のように，ハードウエアの拡張が必要な場合は，その対応製品の充実度やコストも大きなポイントとなるはずです。

今回は，DOS／Vパソコンを長年扱っていて，そのサービスには定評のあるロビン電子産業の達人に，お話をうかがってみました。

Windows3.1の落とし穴？

――Windows3.1が発売され，大きな反響を呼んでいるようですが。

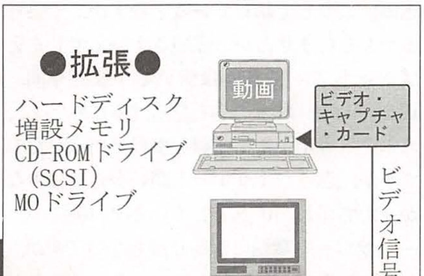
狗飼　当店でも，Windowsインストール・モデルこそないものの，新しくパソコン本体を購入するお客さんは，ほとんどWindows3.1を一緒に買っているようですね。

――このお店では，サポートはどうなっているのでしょう？

狗飼　ハードウエアの18か月保証はもちろん，サポート専用の電話も用意して，インストールやセッティングの疑問にも答えられるようにしています。長年DOS／Vパソコンを扱っていますから，技術的な質問でもOKですよ。

――Windowsに関して，最近多いトラブルには，どんなものがありますか？

狗飼　ディスプレイ解像度の設定にとまどうことが多いようですね。Windows3.1自体には，640×480，800×600までのディスプレイ・ドライバが付属しています。でも，それ以上の解像度，たとえば1,024×768に設定しようとしたときには，たいてい使っているビデオカード専用のディスプレイ・ドライバが必要になります。具体的には，［メイン］の中の［Windowsセットアップ］を起動し，［設定］から［基本ハードウエアの変更］を選んで，フロッピーディスクからドライバを組み込むという形になります。



《第1図》VfWシステム構成図。DOS／Vならではのコストパフォーマンスで，デジタル動画の世界が楽しめる

デジタル動画システムVfWを使うためには？

――Windows3.1からは，デジタル動画システムである『Video for Windows（ビデオ・フォー・ウィンドウズ：以下VfWと略）』が対応になりました。ビデオ映像を，パソコンの画面で自由に編集できたりと，非常におもしろそうな分野ですね。

狗飼　うちのお客さんの中でも，もうシステムを組んでいろいろやっている人が，数10名いますよ。コンピュータでビデオ編集をするという，新しい使われかたが注目されているようです。

――VfWはまだ英語版しかないようですが（199ドル），販売価格はどのくらいですか？

狗飼　だいたい2万円くらいで買えますよ。

――VfWを動作させるために，必要な周辺機器は何があるのでしょう？

狗飼　まず，高速読みだし装置があったほうがいいでしょう。といっても，ハードディスク以上のものは難しいので，メモリを増やすことをおすすめします。価格は1Mバイトあたり約4,500円です。

――メモリは，どのくらい増設すればいいの



ビデオ・キャプチャ・ボード『VIDEO BLASTER』と『EYEAR』。EYEARはVfWには向いていないという話だ

の達人



デジタル動画システム『Video for Windows（英語版）』。パッケージの中には，3.5/5インチのフロッピーディスクと，動画データ満載のCD-ROM，マニュアルが入っている

でしょうか？

狗飼　ビデオ・キャプチャ・ボードの制約からか，16Mバイト以上を認めてくれないんですよ。ですから，メモリは合計8～12Mバイトまでにしたほうがいいようです。

——メモリ，ハードディスクがあれば，とりあえず動画再生はできるわけですね。

狗飼　VfWの動画データはCD-ROMで提供されることが多いので，CD-ROMドライブの増設をおすすめします。VfW自体にも，CD-ROMでサンプル動画がたくさん付属していて，これを見ているだけでも楽しいですね。

——CD-ROMドライブ購入の注意点は？

狗飼　やはり，Photo CDに対応していて倍速ドライブのものがいいでしょう。だいたい7万円くらいで買えます。注意してほしいのが，SCSI対応のCD-ROMドライブでないとVfWは動作しない，ということです。つまり，IDEなどの接続ではダメということですね。

自分だけのオリジナル・ビデオが作れる！

——自分でオリジナルの動画を作る人には，どんな周辺機器が必要になりますか？

狗飼　ビデオ・キャプチャ・カードという，ビデオ信号をデジタル映像信号に変換するカードが必要です。

——ビデオ・キャプチャ・カードもいろいろな種類があるようですが，選ぶときに注意することは？

狗飼　予算はだいたい5～8万円くらいですが，VfWをやるなら，「VfW対応」とメーカーがはっきり言っているものを選んだほうがいいでしょう。クリエイティブ・ラボ社の『Video Blaster』がおすすめです。

——他に必要な周辺機器はありますか？

狗飼　動画データは大きいですから，MO(光磁気)ディスク・ドライブがあったほうがいいでしょう。また，動画を編集するときには，広い画面のほうがいいですから，17インチのディスプレイ・モニタもほしいですね。

——VfWには編集ソフトも付属しているようですが，特殊効果もかけられるような編集ツールなどは発売されていないのでしょうか？

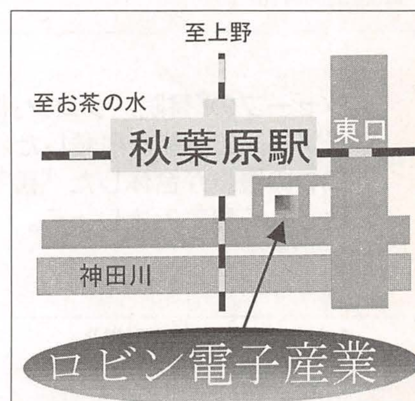
狗飼　そろそろでてくる，という話は聞きますが，現在はまだ存在しないようですね。

——このような周辺機器を増設したときには，必ずドライバを登録する必要があるのですが，輸入製品のドライバは日本語Windows3.1にも対応しているのですか？

狗飼　今のところ問題なく動作しているようですが，確実な動作を求める人は，英語版のWindows3.1も用意しておいたほうがいいかもしれません。

——それでは最後に，ベーマガ読者に一言お願いします。

狗飼　VfWもそうですが，DOS／Vパソコンはその使いかたによって，どこまでも拡張することができます。しかも，それが安い予算でできるのが魅力ですね。お客さんの要望によって，いろいろアドバイスができますから，ぜひ一度ご来店ください。



ロビン電子産業㈱

〠101　東京都千代田区神田佐久間町
1-17　亀谷ビル
☎03-3255-6027



ロビン電子産業の店内には，ここで紹介した製品はもちろん，DOS/V本体や周辺機器が豊富に展示されている

《第1表》狗飼さんのおすすめDOS／V・システム

パソコン本体	『ROBIN-HOOD 隼(はやぶさ)』(ロビン電子産業オリジナル)		販売価格298,000円
	CPU	i486DX2（66MHz），CPU冷却ファン付	
	メモリ	4MB（最大32MB），30ピンSIMM，70ns	
	HDD	200MB（IDE）×1	
	FDD	3.5インチ（1.44MB／720kB）×1	
	ビデオカード	Cirrus Logic(640×480/1,677万色～1,280×1,024/256色インターレス)	
	拡張バス	ISA×4，VL-BUS×2（内一つは使用済）	
	キーボード	106キーボード	
ディスプレイ・モニタ	『15"MD-15LR』	（米TVM社）	販売価格63,000円
マウス	『2ボタンシリアル・マウス』	（トライコーポレーション）	定価6,800円
基本ソフト	『IBM DOS 5.02／V』	（日本IBM）	定価23,000円
基本ソフト	『Microsoft Windows Ver.3.1』	（マイクロソフト）	定価19,800円

《第2表》狗飼さんおすすめのVfWシステム

ソフトウエア	『Video for Windows』	（米マイクロソフト社）	販売価格約20,000円
メモリ	『1MB SIMM』	（日立）	販売価格4,500円
CD-ROMドライブ	『DM-3024』	（テクセル）	定価96,000円
SCSIインターフェース	『SCSI MASTER』	（米アダプテック社）	販売価格42,000円
ビデオ・キャプチャ・カード	『Video Blaster』	（東海理化販売）	定価85,800円

※音声の再生・録音には，この他に『Sound Blaster 16』などのサウンド・カードが必要になります

ワープロに本格的パソコン機能が合体！
400dpiプリンタ内蔵386SX搭載のDOS／Vマシン

SHARP

書院パソコン

価格 PC-WD1A 330,000円
PC-WD1AD 450,000円
PC-WD1B 430,000円
PC-WD1BD 590,000円

■問い合わせ先
シャープ㈱コンシューマーセンター東日本相談室
〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地
☎03-3260-1161



《写真1》書院パソコン。外観は他のワープロ専用機とかわりはない

シャープの『書院パソコン』は，永年つちかってきた『書院シリーズ』のワープロに，新しくDOS／Vパソコンの機能を搭載した新機軸マシンです。
二つの機能が合体した『書院パソコン』はどのようなマシンに仕上がっているのでしょうか？
さっそく見てみましょう。

“ワープロ専用機”＋“パソコン”

『書院パソコン』は，シャープのワープロ専用機『書院』と，『DOS/Vパソコン』の両方の機能を合わせ持ったマシンです（**第1表**）。

ワープロ専用機は，キーボード，ディスプレイ，プリンタ，ソフトなどが一つに収まった“オール・イン・ワン・セット”の構成になっています。メモリの増設や周辺機器やソフトの選択といっためんどうな作業なしで，高レベルの完成された文書作成環境を，すぐに手にすることが可能です。

そういった“手軽さ”は初心者には大変魅力的です。ワープロ専用機がパソコンより広いユーザー層に愛用されている原因は，このあたりにもあるのでしょう。

しかし手軽な反面，機能が文書作成に限られているため，パソコンのようにソフトを交換することで，ゲームや表計算といったいろいろな使いかたを選択することは，ワープロ専用機にはできません。そうした，悩みを解決するために誕生したのが，書院パソコンなのです。



《写真2》収納可能な『コードレス10キー』。場所もとらず，非常に便利

書院パソコンはスイッチ一つでワープロ専用機にも，パソコンにも変身し，ワープロ専用機の“手軽さ”とパソコンの“汎用性”を同時に提供してくれるマシンです（**写真1**）。

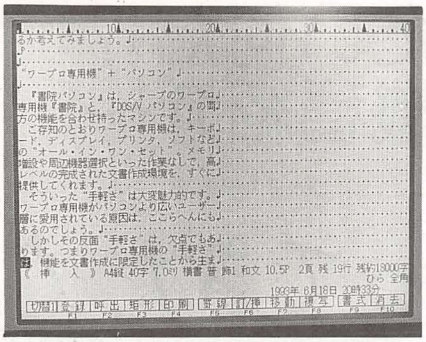
では，そんな書院パソコンは，ワープロ専用機とパソコンという異なった分野で，それぞれどんな機能を持っているのでしょうか。まずはそこから見てみましょう。

日本語はやっぱりワープロ専用機で

ワープロ専用機として長い歴史を持つシャープの『書院』は操作性や表現力において完成度が高く，パソコン・ユーザーがうらやむほどのハイレベルな文書作成機能を持っています（**写真3**）。日本語入力環境として『書院日本語入力FEP』を搭載し，『アドバンストAI辞書』が付属しています。歴史・国文学用語やカタカナ語，英語，大都市の町名など約45万語の辞書と，約30万例のAI用例が内蔵され，変換効率が良いシステムです。

文書作成支援機能も充実しており，たくさんの文書フォームと四つの書体（明朝体，ゴシック体，毛筆体，丸ゴシック体(Aシリーズは別売)）を標準装備しています。

また，プリンタには400dpiの熱転写プリンタを内蔵。印字速度も約117／秒とパソコン用プリンタとしても十分に使えます。約3ポイントから278ポイントまで合計104種のマルチ・ポイント文字が使え，さまざまな大きさでキ



《写真3》ワープロ画面。ディスプレイは640×480ドット・16階調表示を採用しているため広く見やすい

レイな文字を印字することが可能です。他にも，かざり文字や斜体印刷などの修飾機能も充実しています。

パソコンだって国際標準の本格派DOS/V

つぎにパソコンの機能を見てみましょう。書院パソコンのパソコン部分は国際標準のOADG仕様で，IBM PC／AT（DOS／Vパソコン）と互換性を持っています。CPUに386SX（20MHz（Aシリーズは16MHz））を搭載し，メモリは標準で2Mバイト装備しています（最高6Mバイトまで拡張することが可能）。

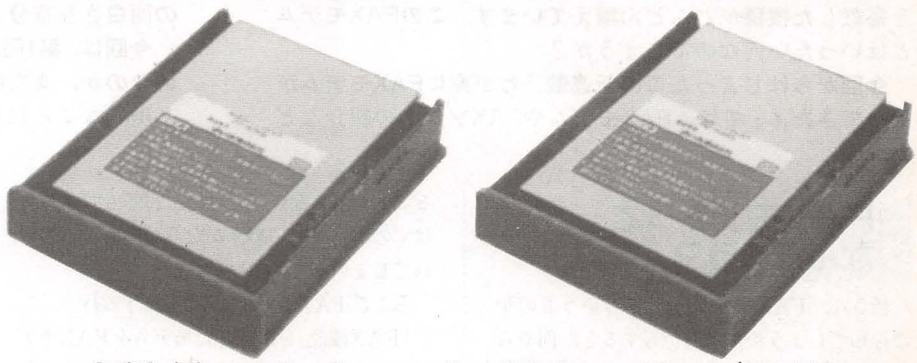
ディスプレイは640×480ドットで標準的なVGAモードに対応。フロッピーディスク・ドライブも国内のほとんどのパソコンのディスクが読める4モードに対応しています。

このようなハード構成から，書院パソコンは多数のDOS／V対応ビジネス，通信，ゲームソフトなどに十分対応しており，たくさんのソフト資産を活用することができます。

また，Windowsソフトも無理なく動作させることができます（写真4）。今回は『EXCEL』を使って実験してみました。さすがに486マシンほどの高速性は望めませんが，イライラすることなく使うことができました（写真6）。

《第1表》書院パソコン・ハードウエア仕様

機種名	PC-WD1A	PC-WD1AD	PC-WD1B	PC-WD1BD
価格	330,000円	450,000円	430,000円	590,000円
CPU	80386SX（16MHz）	80386SX（20MHz）		
RAM	2MB（最大6MB）			
ディスプレイ	トリプルスーパーツイストLCD 640×480ドット 0.33ミリピッチ			
FDD	3.5インチFDD×1　3モード（1.44MB／1.2MB／720KB〈640KB〉）対応			
HDD	40／80MB（別売）	40MB内蔵	40／80MB（別売）	80MB内蔵
インターフェース	RS232C，プリンタ，拡張FDD，シートフィーダ，書院ICカード，電子手帳通信			
付属品	マウス			
拡張バス	バス（120ピン）※PC-WD1B，PC-WD1BDのみ			
電源	AC100V±10V 50／60Hz 単3乾電池×3本（バックアップ・メモリ用） 単4乾電池×4本（コードレス・テンキー用）			
サイズ	380（W）×379（D）×104（H）mm			
重量	約6.3kg（HDD内蔵モデルは約6.5kg）			



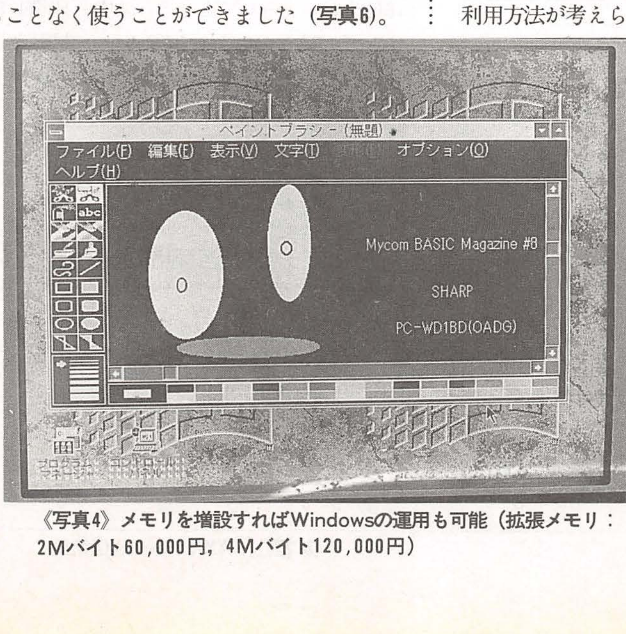
《写真5》書院モードでも，パソコン・モードでも使用できるハードディスク（40Mバイト140,000円，80Mバイト180,000円）

両方の利点をいかした使いかたを

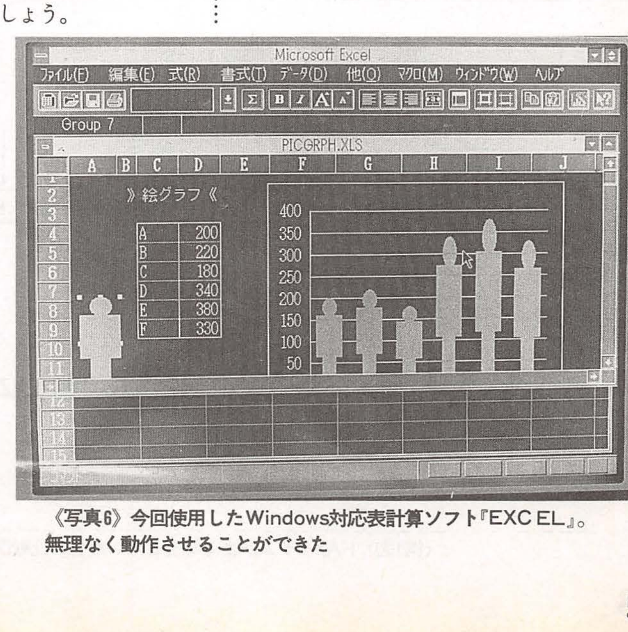
書院パソコンの使いかたとしては，たとえば，ワープロでは処理できないような複雑な計算をするときに，パソコンに切り換えて表計算ソフトで作業をします。そして，完成したデータをワープロで読み込んで，多彩な文書作成機能を使って美しく編集するといった利用方法が考えられるでしょう。

パソコンを主にワープロに使っているという人。また，「ワープロは使いこなせるようになった。そろそろパソコンに挑戦してみたい」という段階的にパソコンに接近したいという初心者向けのマシンなのではないでしょうか。

なお，今月号のエンターテイメント・サイドでは，ワープロで遊べるゲームを特集しています。どうぞ，参考にしてください。



《写真4》メモリを増設すればWindowsの運用も可能（拡張メモリ：2Mバイト60,000円，4Mバイト120,000円）



《写真6》今回使用したWindows対応表計算ソフト『EXCEL』。無理なく動作させることができた

新連載

FAXモデムとはいったい何だ!? 〜最新FAXモデム全機種紹介〜

わが家にFAXモデムがやってきた！

Written By 吉岡哲也

最近，パソコン通信などでおなじみのモデムにFAX機能を搭載した機種がどんどん増えています。このFAXモデムとはいったい何なのでしょうか？

今回からはじまったこの新連載『わが家にFAXモデムがやってきた！』では，FAXモデムやFAXソフトの紹介などを通して，パソコンのコミュニケーション・ツールとしての面白さを存分に紹介していきます。

今回は，第1回目ということで，FAXモデムとはどんなものなのか，また購入のときにどんな注意が必要かといった基礎的なことに触れてみることにしましょう。

FAXモデムってなんだろう？

皆さん，『FAXモデム』とはどういうものかご存知でしょうか。名前からすると，何やら特殊な機能を持ったモデムという印象を受けますが，実はそんなに難しいものではありません。『FAX（ファックス）』と『モデム』とを分けてみると，それぞれがどういう働きをするものかが何となくわかると思います。

これまでのモデムは，パソコン通信にのみ利用可能で，通信相手はお互いにパソコンを持っていなければ成立しませんでした。たしかに，かなりの台数のパソコンが家庭やオフィスなどに普及しているのも事実ですが，受信先にパソコン通信セットが必ずあるとは限りません。パソコンのない所にはデータを送ることができないのでは，『なんでもできる』はずのパソコンのありがたみが，ちょっと薄れてしまいます。

そこで，FAXモデムが力を発揮するわけです。『FAX機能』を搭載したモデムをFAXモデムといいます。FAX機能とは，FAXとのやりとりをパソコンで直接行なうことのできる機能のことです。

FAXは，オフィスはもとより，個人にも幅広く普及しています。その数はパソコンの普及率をはるかに超えているといえるでしょう。FAXモデムを使うことにより，パソコンを結ぶネットワークの輪を，より広げることができるわけです。

アメリカでは，モデムといえばFAXモデムというほど広く普及しており，低価格の製品が多くのメーカーから発売されています。日本では，FAXモデムを使っている人はそれほど多いとはいえません。しかし，最近各メーカーから発売されているモデムには，ほとんどFAX機能が付いており，価格も手の届きやすい範囲に近づいてきました。

FAXモデムを持っているとどんなふうに便利？

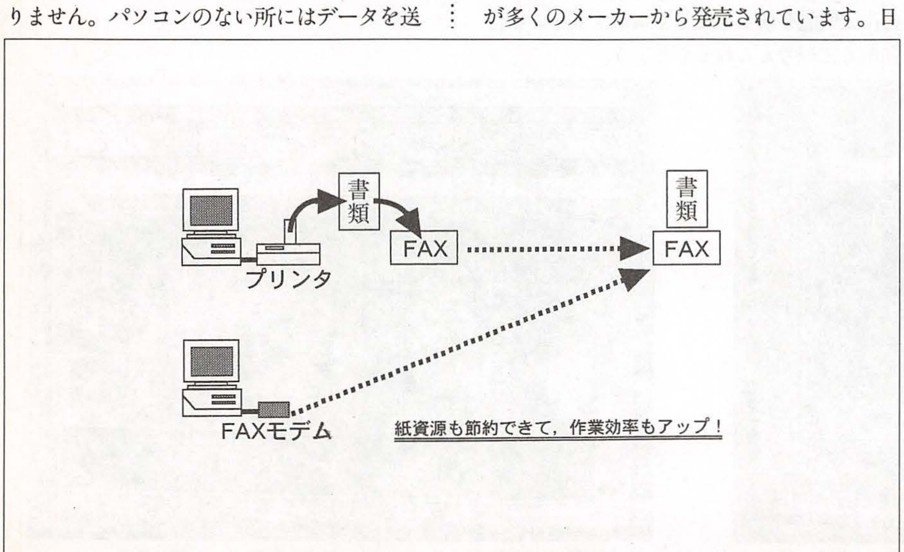
FAXモデムを持っていると，具体的にどんなメリットがあるのかという話をしましょう

相手側のFAXに，FAXモデムなしでパソコンで作成した文書や図形を送ろうとすると，**第1図**のような作業が必要です。

①プリンタで紙に印刷する

②印刷結果をFAXを使って送信する

手間がかかることもさることながら，紙やプリンタの印字コストを考えると，あまり能率的とはいえないでしょう。また，印刷したあとで，FAXのスキャナ（読み取り装置）を通すわけですから，相手側に届く書類の品質も



《第1図》FAXモデムがある場合とない場合の比較図



《第2図》FAXモデムの通信結果

あまり良いとはいえません。

FAXモデムなら直接相手のFAXに送信することが可能なので，席を立つことなく簡単に作業を終えることができます。もちろん，品質も良好です（第2図）。

作業効率ばかりではなく，費用について考えてみても，綺麗な文書を送るためだけに高級なプリンタやFAXを購入するのは，あまり賢い選択ではないということがいえるでしょう。それだけの予算があれば，FAX機能を持つ高速モデムを選び，残りはメモリやハードディスクに費やしたほうが，より快適な環境でパソコンを使うことができるハズです。

FAXモデムだけじゃだめ？

FAXモデムを購入するとき，使用するときには，いくつか注意する点があります。

FAXモデムは，買ってすぐに使えるものばかりではありません。FAXとの通信をするためには，専用のソフトが必要です。そういった専用ソフトのことを，一般的に，『FAXソフト』と呼びます。FAXソフトが付属していないFAXモデムもあるので，事前に確認しましょう。

FAXソフトは，単体で売られているものもあります。また，最近では，フリー・ウエア（パソコン通信で配られている無料ソフト）やシェアウエア（パソコン通信で手に入れる代金後払いのソフト）として入手できるFAXソフトもあるので，興味がある人はチェックしてみてください。

FAXソフトの操作性は，直接FAXモデム自体の使用感につながります。付属のFAXソフトが，使いにくい場合は，思い切ってソフトを換えてみるのも，いいかもしれません。また，付属しているもの以外の，FAXソフトを使う場合は，自分のFAXモデムで動作が保証されているかどうかも確認すべき大切なポイントです（連載で随時紹介していく予定です）。

つぎに，使用目的に関係した注意点を一つ。FAXとの通信作業を二つに分けると，“送信”と“受信”があります。これまでは，主に送信について話してきました。というのも，FAXモデムは，FAXからの受信にはやや向いていない点があるからです。FAXの原稿は，手書きのものがかなりの割合を占めているので，FAXから送られてきたデータを，パソコンでワープロソフトのように，訂正，編集することは，現段階ではできません。また，不意に送られてくるFAXを受信するためには，いつもFAXソフトを起動していなければなりません。そのため，いくつかのメーカーでは，FAX機能の受信機能を省いている製品があります。受信機能が欲しいという人は，以上のようなことを念頭に置いて，最適な機種を選んでください。

次号予告！

さて，このコーナーでは，これからいろいろなFAXモデムやFAXソフトを使い，その使用感やちょっとした実験，FAX機能の面白い使いかたなどを紹介していく予定です。

パソコン通信も，とても面白いものですが，それだけでは物足りないという人や，これから，モデムの購入を考えている人に，そして，現役バリバリのFAXモデム・ユーザーに，役に立つ情報をたくさんお届けしたいと思っています。

なお，このコーナーでは，FAXモデムに関する素朴な疑問質問や，FAXモデム・FAXソフトを使った感想などのお便りをお待ちしています。

〒141東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「FAXモデムQ&A」係

問い合わせ先一覧

㈱アイワ	☎03-3827-3620
㈱インターソフト	☎03-3293-3338
エプソン販売㈱	☎03-3377-3500
㈱オムロン	☎03-5488-3221
㈱ソニー	☎03-3448-3311
㈱マイクロコア	☎03-3448-0813
日成電子産業㈱	☎052-302-1128
㈱ニューテック	☎03-3813-3891
㈱八戸ファームウエア	☎011-702-6681
松下電器産業㈱	☎0726-82-5071
㈱メガソフト	☎06-386-2043

マイクロコアから高速FAXモデム登場！
MC14400FX
価格46,800円

マイクロコアから，14400bpsに対応した高速FAX機能付きモデム『MC14400FX』が発表になりました。本体はデスクトップ・タイプを採用し，横置きで小型のデザインが採用されています。

モデム機能として，データ通信系がデータ圧縮『MNPクラス5』と『V.42bis』，エラー訂正として『V.42／LAMP』を搭載しており，高速時においても確実なデータ通信を行なうことが可能です。

FAX機能部分はG3規格に準拠しており，PC-9801シリーズに対応したFAXソフト『LiteFAX98』が標準添付されてくるので，買ったその日からFAX機能を利用することができます。



《第1表》最新FAXモデム＆FAXソフト一覧

メーカー名	製品名	価　格	モデム部送信速度	FAX部送信速度	付属ソフト有無	対応機種
アイワ	PV-AF144V5	64,800円	14400bps	14400/9600bps	FAX PLUS付属	PC-9801シリーズ
	PV-AF24V5	29,800円	2400bps	9600bps	FAX PLUS付属	PC-9801シリーズ
	PV-PF24	26,800円	2400bps	9600bps	FAX PLUS付属	PC-9801シリーズ
	PV-CNF24	39,800円	2400bps	9600bps	FAX PLUS付属	PC-9801シリーズ
エプソン	MX-240	44,800円	2400bps	9600bps	なし	
オムロン	MD24XL10V	26,800円	2400bps	9600bps	あり	PC-9801シリーズ
	MD96XL10V	46,800円	9600bps	9600bps	あり	PC-9801シリーズ
ソニー	SMD-50	39,800円	2400bps	9600bps	FAXソフト付属	PC-9801シリーズ
日成電機	FM 9624	59,800円	2400bps	9600bps	ふぁっくん	FM R/FM TOWNS
ニューテック	NT-MF 9624N	29,800円	2400bps	9600bps	BS-9624	PC-9801NOTEシリーズ
松下電器	TO-700B	44,800円	2400bps	9600bps	なし	
八戸ファームウエア	GooFAX	39,800円	2400bps	9600bps	なし	
マイクロコア	MC24FA5-P	24,800円	2400bps	9600bps	LiteFAX98付属	PC-9801シリーズ
	MC14400FX	46,800円	14400bps	9600bps	LiteFAX98付属	PC-9801シリーズ
メガソフト	STARFAX9624	79,800円	2400bps	9600bps	STARFAX ver.2.1	PC-9801シリーズ
	STARFAX9624 マルチパック	89,800円	2400bps	9600bps	Windows3.0Aドライバ STARFAX ver.2.1	PC-9801シリーズ
	STARFAX NOTE	89,800円	2400bps	9600bps	STARFAX ver.2.1	PC-9801シリーズ(ノート)

《第2表》最新FAXソフト一覧

メーカー	製品名	価　格	受信機能	FAXビュアー	プリントエミュレータ機能	備　考
エーアイソフト	EasyFax	19,800円	自動/手動	拡大/縮小/回転	(WIN)ダイレクト送信 (DOS)プリンタ・エミュレーション	ウインドウズ対応
インターコム	まいとーくFAX	30,000円	あり	あり	あり	MS-DOS3.1対応
メガソフト	STARFAX ver.2.1	30,000円	あり	あり	あり(PC-PR,ESC/P)	MX-240にも対応
	STARFAX model55n	40,000円	あり	あり	あり(ESC/P)	IBM対応

君のPC-9801を486マシンへ強化しよう！

CPUパワーアップ工事

パソコンをパワーアップするということは，マシンに搭載されているCPUを取り替えればすむとは限りません。メモリを増やしたりハードディスクを増設したりして，全体のパフォーマンスを向上させて，ようやくパワーアップした価値があるというものです。

そんな，増設や拡張が簡単なメモリや周辺機器なら自分でも作業ができますが，調子の悪いフロッピーディスク・ドライブを直したり，内部に溜まったホコリを綺麗に取り除いたりといった作業は意外に難しいものです。

そこで，今回はそんな作業を代行してくれる〝パソコンのお医者さん〞，『コンピュータ・クリニック』を紹介しましょう。

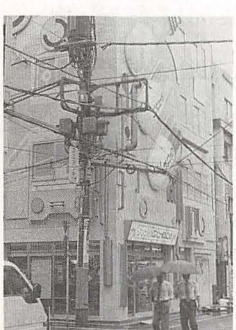
第1回 パソコンの総合メンテナンス『コンピュータ・クリニック』オープン！

日本初のコンピュータ・クリニック開設！

パソコン本体や周辺機器の販売でおなじみのソフマップが，今年の5月12日からパソコンに関するメンテナンスを一括して引き受ける『コンピュータ・クリニック』を開設しました。クリーニングからアップグレード，修理に至るまで，何でもできる日本初の試みは，いったいどういうものなのでしょうか。ソフマップの販売促進部へおじゃまして，パソコン・クリニックの企画を担当する中島さんと，お店を代表して北島さんにお話を聞きました。

「ソフマップでは，業界最長の新品パソコンの5年保証，中古パソコンの1年保証，初期不良交換期間3か月，永久買い取り保証を実施して万全の体制を整えています。そういったサービスに加えて新たに今回開設したのが『コンピュータ・クリニック』というサービスです。持ち込まれた調子の悪いコンピュータを診断し不調の原因を見付けて必要があれば修理をする，いわばコンピュータの病院なんです」と言うのはソフマップの中島さん。

写真1や**写真2**を見てもわかるとおり，お店の看板は病院をイメージしており，カウンターに立つ女性も白衣を着ていたりと，まさに〝病院〞というイメージです。



《写真1》ソフマップ・コンピュータ・クリニックの外観。病院をイメージするカプセル薬型の看板が目印

クリーニング・サービスとオーバーホール・サービス

熱や静電気，タバコのためにパソコン本体やディスプレイなどの外装が黒ずんだり，パソコン内部にチリが溜まったり，キーボードの溝にホコリが付いたりと，パソコンや周辺機器は見える場所も見えない場所も意外に汚れているものです。CPUパワーアップ工事をしようとパソコンの中をのぞいて，思わず愕然（がくぜん）とした人もいることでしょう。外観が汚いと気持ち良く使えないばかりか，パソコン内部やキーホードの汚れは故障の原因にもつながります。

「ここで使う洗浄剤は汚れが良く落ちるのはもちろん，たとえキーボードや端子などにこぼしても絶対にさびない特殊なものを使っています」と北川さん。**写真3**のディスプレイのように外装が白い場合，クリーニング次第で新品同様の綺麗さを取り戻すことができます。

内部の汚れを取り除く場合は，オーバーホール・サービスを利用します。故障の原因の約70％が基板やドライブ，電源に付いたチリやホコリだといわれています。丹念にクリーニングをしながらチェックを行ない，調子の悪い個所を洗いだします。

長年使うなら色もこだわりたい

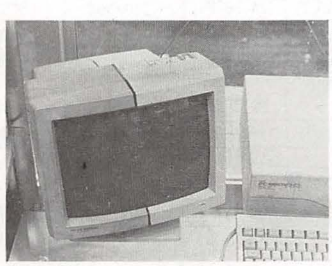
ただ単にカラーリング・サービスといっても，ボディーの色を単純に塗り換えるのではなくて，外装にペインティングをほどこすといったほうが近いようです。メーカー側でアップグレードを行なっている機種の場合，同じ筐体を長年使うことになるので，こういったサービスを利用して自分だけのオリジナル・マシンに変身させることもできるわけです。オリジナルのロゴやマークを入れると，ぐっと愛着を感じるのではないでしょうか。

アップグレード・サービスでパソコンのパワーアップ工事を

現在,個人で作業が難しいケースもあるCPUパワーアップ工事に対応するべく準備を進めています。受け付けているのは，ソフマップが販売しているサスティーン社のDOS／Vパ



《写真2》コンピュータ・クリニック1階受付で，買い物や修理の申し込みができる



《写真3》クリーニングの一例。ディスプレイの左側がクリーニング前，右がクリーニング後。OA機器は意外に汚れやすいのだ！



《写真4》2階の窓口では，インストール・サービスや初期不良事故が起こったマシンの診断を目の前で行なってくれる



《写真5》この日，3階ではサスティーン社のDOS／Vパソコンのクリニックとハード・インストールが行なわれていた

CPUパワーアップ・キットのWindows3.1対応はどうなっているのか？

メルコ
キャッシュ・コントロール・ユーティリティとメモリ・ドライバがWindows 3.1に対応

メルコ社は，自社の倍速CPUやRAMボードに付属している『キャッシュ・ドライバ』と『メモリ・ドライバ（MELWARE Ver 5)』を，Windows Ver .3.1に対応させるためのバージョン・アップ・サービスを開始しました。バージョン・アップを希望する人は，電話かFAXで申し込みをしてください。

■バージョン・アップ対象者

バージョン・アップを希望する製品のシリアル番号付きディスクを所有している人

■申し込み方法

①電話による申し込み：メルコ・インフォメーション・センター・バックアップ係（☎052-619-1821）へ電話し，申し込み書を送ってもらう(申し込み書のあて先／〒457名古屋市南区柴田本通り4-15メルコ・ハイテク・センター内インフォメーション・センター，バック・アップ係)。

②FAXによる申し込み：ファクシミリ情報センター（FAX 052-453-6000）から申し込み書を引きだし必要事項を書き込んだあと，メルコ・インフォメーション・センター・バージョン・アップ係（FAX 052-619-1830）まで申し込む。

キャッシュ・コントロール・ユーティリティ申し込み書：BOX番号37209656

MELWARE Ver 5申し込み書：BOX番号372095

■料金

一口あたり￥1,000（消費税込み）

■支払方法

製品に付いてくる郵便振込用紙にて郵便局で支払う

アイオーデータ
『PK-X486Sシリーズ』のWindows3.1インストール方法

PK - X 486 Sシリーズを Windows 3.1で利用するためには，つぎのような設定を行なう必要があります（なお，スタンダード・モードでの使用はできません）。

① Windows 3.1をインストールする前の作業

CONFIG.SYSに製品付属のサポート・ソフトを起動して，『仮想メモリ・マネジャとCPUキャッシュの同時設定』を選択し，仮想EMSドライバとCPUキャッシュ・コントローラを組み込む。なお，すでにWindows 3.1添付の『HIMEM.SYS』，『EMM 386 . SYS』，『EMM 386. EXE』が設定されている場合は，エディタを使って取り除く。

②インストール作業

Windows 3.1の『SETUP.EXE』を使ってWindows 3.1のインストールを開始する。このとき，警告メッセージが表示されるが，無視して強制的に実行する。

②インストール作業完了後

エディタなどを使ってCONFIG.SYSから，『HIMEM.SYS』，『EMM 386. SYS』，『EMM 386. EXE』，『SMART DRV.EXE』を削除する。そのあとで，サポート・ソフトを起動させて，再び環境設定を行なう。

●現在，アイオーデータ機器のPC -9801 UX，VX用のパワーアップ・キットでは，Windows 3.1の動作が不安定になっています。また，EPSONの286マシン（V／VE／VF／VG）・386マシン（S／G／VR／M）ではWindows 3.1が動作しません(9月末発売予定のEPSON版Windows 3.1なら動作可)。

ソコンのみですが，他の機種（PC -9801シリーズなど）についても今後対応を考えているそうです。

また，今まで使っていたハードディスクから，新品の大容量のハードディスクにデータを移し換えるハードディスク・アップグレード・サービスも行なっています。古いハードディスクを下取りすることも可能なので，新たに買い替えを考えている人は利用するのもいいでしょう。他にもハードウエア（DOS／V）やソフトウエアのインストールの代行サービスもあり，具体的な希望を聞き入れながらカウンセリングを行なうことも可能です(写真4)。

これぞパソコンの病院 ウイルス・チェック・サービス

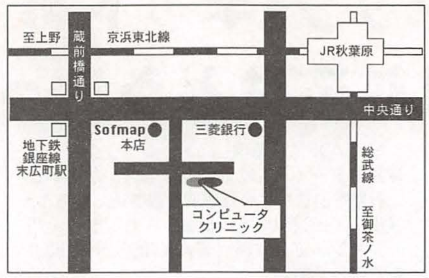
海外製ソフトの輸入や，パソコン通信のネット上でフリーウエア（無料ソフト）の流通が増え，パソコンがウイルスに侵される危険性が高まってきています。原因不明でファイルが消えたり動作がおかしかったりした場合，ウイルスに感染した疑いがあります。

ここでは，MS- DOSマシンやMacinotshなどのウイルス・チェックを行なっています。原因不明で動作不良が起こった場合，MS- DOSマシンなら調子の悪くなったマシンでフォーマット（初期化）したフロッピーディスクを，Macintoshならシステム・フォルダをフロッピーディスクにコピーして持ち込むだけで，感染しているかどうか診察してもらうことができます。もちろん，ウイルスが発見されたら即，治療を行ないます。なお，Macintoshシリーズの場合，フリーウエアで優秀なワクチン（ウイルスを除去するソフト）が流通しているので，料金表にある価格ではなく，手数料程度の料金で治療を行なってくれることもあるそうです。

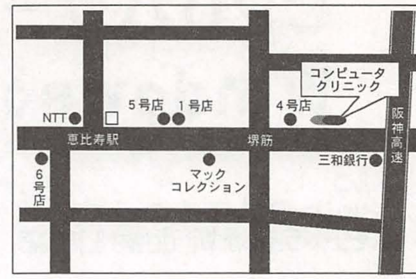
Sofmapコンピュータ・クリニック料金表

クリーニング・サービス		Aセット(本体,ディスプレイ,キーボード,マウス)	￥20,000
CPU本体(デスクトップ)	￥1,800	Bセット(本体,ディスプレイ,キーボード,マウス,プリンタ)	￥25,000
キーボード(デスクトップ)	￥2,900	その他	
ディスプレイ(デスクトップ)	￥1,800	**カラーリング・サービス**	
マウス	￥580	一色のみの場合	￥15,000
プリンタ	￥2,900～	その他,多色,ロゴマークなど相談可	
ノート・パソコン(キーボード以外)	￥1,800	**アップグレード・サービス**	
ノート・パソコン(キーボード含む)	￥4,500	コプロセッサ取付	￥12,000
ワープロ(キーボード,プリンタ以外)	￥1,800	CPUアップグレード(サスティーン社製DOS／V)	￥10,000
ワープロ(キーボード,プリンタ含む)	￥5,000	その他の機種(現在,検討中です)	
ハンディ・スキャナ	￥1,200	データ移管つき外付けハードデイスク,アップグレード	
スキャナ	￥2,500	(現在使っているハードデイスクのデータを大容量の製品	
外付けハードディスク・ドライブ	￥800	に移し換える。なお,下取りあり)	応相談
モデム	￥800	**インストール・サービス**	
グラフィック・タブレット	￥800	ソフト1本に付き	￥4,000
FAX	￥580	ハードウエアのインストール	応相談
電話機	￥800	**ウイルス・チェック・サービス**	
卓上用コピー	￥1,500	ウイルス発見・除去	￥5,000
その他		**データ・リカバリー・サービス**	
オーバーホール・サービス(1年保証)		ハードディスク	応相談
CPU本体(デスクトップ／ノート)	￥10,000	フロッピーディスク	応相談
キーボード(デスクトップ)	￥6,500	**リペア・サービス(故障修理)**	
ディスプレイ(デスクトップ)	￥6,500	ソフマップ保証期間内	無料
マウス	￥1,300	その他(見積りします)	
プリンタ	￥6,500		

中島さんによると，サービス内容をより良いものにするためけんとうを繰り返しているそうで，料金やサービス内容が今回紹介したものと変わっている場合が考えられます。サービスを申し込むときは，一度，電話で確かめるようにしてください。



コンピュータ・クリニック東京
申し込み☎0120-110-292
問い合わせ先
〶101東京都千代田区外神田3-11-6
☎03-5256-6841 FAX 03-5256-0415



コンピュータ・クリニック大阪
申し込み☎0120-41-1607
問い合わせ先
〶556大阪市浪速区日本橋5-6-15
☎06-634-9465 FAX 06-634-9468

最新CPU換装サービス会社一覧(386→486)

アストロン

項目	料金
CPU換装手数料(CPU料金含む)	40,000円
クロック・アップ料	10,000円
CPU換装と同時の場合	5,000円
キャッシュ・ドライバ(市川ソフト製品)	5,000円
コプロセッサ装備(コプロ料金含む)	20,000円
工事日数1週間(持ち込みなら2時間でも可)	

ネットプラス

項目	料金
CPU販売価格	
Cx486SLC	22,000円
Cx486SLC-e(キャッシュ・ソフト付き)	25,000円
CPU換装手数料(CPUの代金含まず)	
NEC PC-98NS,NS/E,EPSON 386NOTEW/AR	20,000円
NEC PC-98NC,EPSON PC-386GS/VR/M,Dynabook	22,000円
その他の386マシン	25,000円
クロック・アップ料 NEC PC-98NS,NS/E(20MHz化)	10,000円
工事日数	約1週間

ヒグチユニオン(システムプロダクト)

項目	料金
CPU販売価格	
Cx486SLC-25	25,000円
Cx486DLC-33	28,000円
MemoryPro386(キャッシュ・ドライバ)	6,500円
CPU換装手数料(CPUの代金含む)386SXマシン各種	59,800円
(CPUを自前で準備した場合)	45,000円
386SX復元(本社換装の場合)	5,000円
(他社換装の場合)	20,000円
工事日数 約1週間	
PC-98NS,NS/Eクロック・アップ	12,000円
クロック・モジュール(40MHz)	2,500円
PC-98NS,NS/EアナログRGB出力工事	35,000円
RGBケーブル	5,000円
NS/Eコプロキット	13,000円
HDD内蔵工事(NS) 40MB	70,000円
80MB	83,000円
125MB	100,000円
200MB	134,000円
HDD取付金具ケーブル・キット	6,000円
HDD単品売り 40MB	53,000円
80MB	64,000円
125MB	78,000円
200MB	103,000円
Dyna Bookクロック・アップ	12,000円
Dyna Book HDDグレード・アップ 80MB	80,000円
125MB	90,000円
200MB	110,000円
その他，実費にてさまざまな修理も可能	

マクサス インターナショナル

項目	料金
CPU換装手数料(CPU代金含む)386マシン各機種→Cx486SLC	40,000円
→Cx486SLC/e	44,000円
対応機種	
NEC,EPSON→Cx486DLC	
PC-9801RA,DA,PC-98XLW,RL	
PC-386,V,S,G,GS	
NEC,EPSON→Cx486SLC,Cx486SLC/e	
PC-9801LS,ES,RS,NS,T,DS,NS/E,NS/L,NC,CS,FS,FX,US,PC-98GS	
PC-386LC,M,VR,LSC,LAR,LSX,GE,P,BOOKL,NOTEA,W,AE,WR,AR	
TOSHIBA→Cx486SLC,Cx486SLC/e	
J-3100SX,SX-B,SX-W,SX-P,VW,EA,GXS,ZS	
IBM,リコー,AX,COMPAQ→Cx486SLC,Cx486SLC/e,Cx486DLC	
PS55 Model5510-S,5510-T,SS23,5530-U,-S,-T,-Z,8851	
ソケット取り付け(デスクトップ機のみ)	15,000円
クロック・アップ料	10,000円
ソケット取り付け(デスクトップ機のみ)	3,000円
コプロセッサ販売	20,000円
コプロ取付工事：NEC PC-9801NC,NS,NS/E	30,000円
PS55NOTE-N23SX(5523S14)	30,000円
(5523S18)	30,000円
J3100 SX-B	30,000円
PC-9801NA用ODP搭載工事	100,000円
RGB出力工事：8色RGB	15,000円
16色RGB	30,000円
PC-9801NS/E以降の機種POWER/RESET入れ替え	5,000円
EPSON 386noteキーボード入力改造(RS-232C)	10,000円
Macintoshのクロック・アップ	
キャッシュ・ドライバ販売(市川ソフト製)	5,000円
工事日数 即日から一週間	
(持ち込み即日の場合，作業時間は1時間で手数料5,000円が必要)	

最新版CPUパワーアップ用キット一覧

アイ・オー・データ機器

製品名	対応機種	内容	価格
PK-X486/87SL	PC-98RX/DX/UX/EX/VX	286→486SLC(倍クロック)+コプロ	43,000円
PK-X486SL	PC-98RX/DX/UX/EX/VX	286→486SLC(倍クロック)	35,000円
PK-486/87SG	PC-98VX(PGAタイプ)	286→486SLC(倍クロック)	43,000円
PK-486SG	PC-98VX(PGAタイプ)	286→486SLC(倍クロック)	35,000円
PK-Cx486/87D	PC-98DA/RA/PC-98RL	386DX→486DLC(24.8MHz)+コプロ	42,000円
PK-Cx486DE	PC-98DA/RA/PC-98RL	386DX→486DLC(24.8MHz)	24,000円
PK-A486/87DW3	PC-98DA/RA	386DX→486DLC(倍クロック)+コプロ	54,000円
PK-A486DW3	PC-98DA/RA	386DX→486DLC(倍クロック)	42,000円
PK-A486/87DW4	PC-98DA/RA	386DX→486DLC+コプロ(40MHz)	72,000円
PK-A486DW4	PC-98DA/RA	386DX→486DLC(40MHz)	57,000円
PK-EP486D	PC-386S/V/G/GS	386DX→486DLC(33MHz)	25,000円
PK-V486/87SW2	PC-286V(PLCCタイプ)	286→486SLC(20MHz)	43,000円
PK-VF486/87SW2	PC-286VE/VF	286→486SLC(25MHz)	43,000円
PK-VG486/87SW3	PC-286VG	286→486SLC(33MHz)	53,000円
PK-X87S	PK-X486SL/SG用	コプロセッサ	12,000円
PK-Cx87D	PK-Cx486DE/PK-A486DSW3用	コプロセッサ	20,000円
PK-Cx87D4	PK-A486DW4用	コプロセッサ	21,000円
PK-NA487	PC-98NA専用	コプロセッサ	79,000円

アセットコア

製品名	対応機種	内容	価格
VIPER	PC-98ES/RS/DS/CS/FS/FX/GS PC-9821Sl/S2 PC-386M FMR-50HEl/50FEl J-3100ZS IBM5510	386SX→486SLC	39,800円
VIPER-e	PC-386P/GE	386SX→486SLC	41,800円
VIPER-r	PC-98US/T/LS PC-386LS/LSR J-3100GT/SX	386SX→486SLC	44,800円
COBRA486CF	PC-98RA/DA	386DX→486DLC(32MHz)+コプロ	118,000円
COBRA486C	PC-98RA/DA	386DX→486DLC(32MHz)	98,000円
COBRA486F	PC-98RA/DA	386DX→486DLC(32MHz)+コプロ	88,000円
COBRA486	PC-98RA/DA	386DX→486DLC(32MHz)	68,000円

UGT(アップ・グレード・テクノロジー)

製品名	対応機種	内容	価格
UGT10X2	386DXマシン各種	386DX→486DLC(25MHz)	29,800円
UGT2010	PC-98XA/UX21/UX41/EX21/EX51/DX2/DX5,PC-286/X/V/US	286→486SLC(倍クロック)	43,000円
UGT2425xC	PC-98VX0/VX2/VX4/VX01/VX21/VX41/RX2/RX4/RX21/RX41/UX21/UX41/EX21/EX51/DX2/DX5/XL,PC-286X/V/US	286→486SLC+2次キャッシュ	69,800円
UGT5500	386SXマシン各種(ノートも可)	386SX→486SLC+ハードウエア・キャッシュ	58,000円から

アルファデータ

製品名	対応機種	内容	価格
M-3	PC-98E/F/M/VM/CV/UV	V30→V33(286相当)	68,000円
M-486DXN	PC-98VX/RX/DX/EX/UX	286→486DX(33MHz)	198,000円
M-486DXN2	PC-98VX/RX/DX/EX/UX	286→486D×2(66MHz)	電話にて公表
SuperdriveDX2	PC-98FA/BX	486SX→486DX2	148,000円

インテル

製品名	対応機種	内容	価格
JBOXODP486SX20	PC-98FA/H98	486SX(20MHz)→486DX(40MHz)	69,000円
JBOXODP486SX25	PC-9821Ae/PC-486GF/486GR/486P/H98	486SX(25MHz)→486DX2(50MHz)	86,000円
JBOXODP486DX33	PC-9821As	486DX(33MHz)→486DX2(66MHz)	145,000円

エービーエム

製品名	対応機種	内容	価格
486GT-66	PC-98RA/DA/RL	386DX→486DX2(66MHz)	498,000円
486GT-R	PC-98VX/UX/EX/RX/DX	286→486SLC(倍クロック)	39,800円
S87-R	486GT-R用	コプロ	14,000円

エレコム(株)

製品名	対応機種	内容	価格
UP486DLC25	PC-98RA/DA/RL(16,20MHz)	386DX→486DLC	49,800円
RP38700SX-20	386マシン各種	コプロ	29,800円

ケーエスピー

製品名	対応機種	内容	価格
HYPER CPU486DX2 66MHz	PC-9801RA/DA,PC-98RL	386DX→486DX2+コプロ	258,000円
HYPER CPU486DX2 50MHz	PC-9801RA/DA,PC-98RL	386DX→486DX2+コプロ	198,000円
HYPER CPU486DX 33MHz	PC-9801RA/DA,PC-98RL	386DX→486DX+コプロ	158,000円

京都マイクロコンピュータ

製品名	対応機種	内容	価格
Turbo-486EX(RA/DA)モデル33	PC-98RA/DA	386DX→486DX(33MHz)	148,000円
Turbo-486EX(RA/DA)モデル50	PC-98RA/DA	386DX→486DX2(50MHz)	198,000円
Turbo-486EX(RA/DA)モデル66	PC-98RA/DA	386DX→486DX2(66MHz)	138,000円★
Turbo-486EX(RL)モデル33	PC-98RL	386DX→486DX(33MHz)	78,000円★
Turbo-486EX(RL)モデル50	PC-98RL	386DX→486DX2(50MHz)	108,000円★
Turbo-486EX(RL)モデル66	PC-98RL	386DX→486DX2(66MHz)	258,000円
Turbo-486exモデルS	PC-98RA/DA	386DX→486SX	58,000円★
Turbo-486FAモデル50	PC-98FA	486SX→486DX2(50MHz)	98,000円
Turbo-486FAモデル66	PC-98FA	486SX→486DX2(66MHz)	128,000円
Turbo-486BX	PC-98BX	486SX→486DX2(66MHz)	138,000円★

ダイナNT事業部

製品名	対応機種	内容	価格
NT-486DLC	PC-98RA/DA,PC-386S/V/GS	386DX→486DLC	49,800円
NT-486SLC	386SXマシン各種	386SX→486SLC	78,000円

メルコ

製品名	対応機種	内容	価格
HSL-25	PC-98DX/RX/EX/UX/VX01/21/41	286→496SLC(25MHz)	34,800円
HSP-4SV25	PC-98XL	286→486SLC(25MHz)	34,800円
HSS-4S7V25	PC-98XL	286→486SLC(25MHz)+コプロ	34,800円
HSP-4SD33	PC-98DX/RX/EX	286→486SLC(33MHz)	49,800円
HSS-4S7D33	PC-98DX/RX/EX	286→486SLC(33MHz)+コプロ	59,800円
HSP-DL	PC-98DA/RA2/RA5/RA21/RA51/RL	386DX→486DLC(25MHz)	24,800円
HSS-DL7	PC-98DA/RA2/RA5/RA21/RA51/RL	386DX→486DLC(25MHz)+コプロ	44,000円
HSP-D2S	PC-98FA/H98,PC-486GR/486GF	486SX→486DX2(50MHz)	109,000円
HDL-20W	PC-98DA/RA/RL	386DX→486DLC(40MHz)	59,800円
HDL-16W	PC-98DA/RA/RL	386DX→486DLC(32MHz)	49,800円
HSL-C25	PC-9801VX01/VX21/VX41/DX/RX/EX/UX	286→486SLC(25MHz)+コプロ	42,800円
HSL-25	PC-9801VX01/VX21/VX41/DX/RX/EX/UX	286→486SLC(25MHz)	34,800円
HDX-16Q	PC-98FA/H98model80/PC-486GF	486SX→486DX2(64MHz)	170,000円
HDX-16W	PC-98FA/H98model80/PC-486GF	486SX→486DX(32MHz)	99,800円
HDX-20T	PC-98BX/PC-H98Smodel8	486SX→486DX2(60MHz)	120,000円
HSP-D2S	PC-98FA/BX/PC-9821Ae/PC-486GR/GR+PC-98GF/P/487SXコプロケットを持つマシン	486SX→486DX2(50MHz)	109,000円
HSC-S725	PC-98FS/FX/CS/T/ES/DS/RS/US	コプロ	12,000円

福井電機産業

製品名	対応機種	内容	価格
VX486CG	PC-98VX01/VX2/VX21/VX4/VX41	286→486SLC(25MHz)+コプロ	45,000円
VX486G/L	PC-98VX(PGA,PLCC)	286→486SLC(25MHz)	39,800円
RX486	PC-98RX21/RX41	286→486SLC(25MHz)+コプロ	45,000円
DX486	PC-98DX21/EX2/UX21	286→486SLC(25MHz)	39,800円
EP486	PC-286US/UX/V	286→486SLC	43,000円
EP486H	PC-286VE/VF	286→486SLC	41,000円
EP48633H	PC-286VS/VG	286→486SLC	49,800円

問い合わせ先一覧

㈱アイオーデータ機器	0762-60-3366
アセットコア㈱	03-3727-8401
UGT(テクニトロン・サプライ)	03-3496-3181
㈱アルファデータ	03-5818-3588
アストロン	03-3255-3565
インテルジャパン㈱	0120-1-80387
㈱エービーエム	03-3861-9681
エレコム㈱	06-229-1414
㈱ケーエスピー	03-3769-8137
㈱京都マイクロコンピュータ	075-953-0963
ダイナNT事業部	052-252-7380
ネットプラス	06-643-1251
ヒグチユニオン㈱	03-3861-7388
㈱システムプロダクト	03-3837-3601
㈱マクサスインターナショナル	03-5490-2811
㈱メルコ	052-619-1821
福井電機産業㈱	0776-24-0126

モニター当選者発表!

7月号のネットプラスのモニター当選者は,厳選な抽選の結果,つぎのかたに決定しました。おめでとうございます。

●東京都板橋区　味園義広さん

●長崎県佐世保市　富田哲生さん

なお,モニターの結果は今後の連載で紹介する予定です。どうぞ,お楽しみに。

●このデータは6月20日現在のものです。対応機種や価格の変更の可能性もあるので,くわしくはメーカーにお問い合わせください。
★印はキャンペーン価格です

…読まないと損をする情報を提供するコーナー…

パソコンを気持ちよく使うための

パソコン環境整備術

その3 ハードディスクが壊れたらどうする!?

ハードディスクや光磁気ディスクは大容量を持つ外部記憶装置です。これらの周辺機器に万が一事故が発生してデータが読みだせなくなったら，一度に大量のファイルを失うことになってしまいます。
そんな事故が起こった場合，いったいどうすればいいのでしょうか？
今回は，ハードディスクとは切っても切れないバックアップ作業について紹介しましょう。

ハードディスク・ユーザーはバックアップの習慣を身に付ける

Windowsや一太郎Ver.5などのような大容量のアプリケーションが増え，今やハードディスク・ドライブはパソコンにとって必要不可欠な周辺機器の一つになっています。その容量も年を追うごとに大きくなってきており，今年の夏には1G（ギガ）バイトという巨大容量を持つハードディスク（**写真1**）が登場します（ちなみに1Gバイトは1000Mバイト）。

容量が大きくなればなるほどに危ぶまれるのが，ハードディスクの事故です。

アクセス中に大きな衝撃を与えてしまったり，停電してしまったりすると，ハードディスクは高い確率で故障してしまいます。そうなると，中に記録されていた大量のプログラム・ファイルやデータ・ファイルは一瞬にして消し飛んでしまいます。

とくにこれからの気温が上がる時期は消費電力が大きいクーラーが一斉に働くので，家庭内においても，また地域においても慢性的な電力不足になりがちです。停電事故が発生する確立がぐっと上がるはずです。

故障によって失ったデータを復活させることはほとんど不可能です。いざというとき泣かないために，ハードディスクの内容はこまめにバックアップを行なうように心がけましょう。

バックアップ・コマンドを使ったバックアップの方法

基本ソフトMS-DOSには，環境を整えるために便利なユーティリティがいくつか準備されています。その中の一つにバックアップ・コマンド『backup.exe』があります。

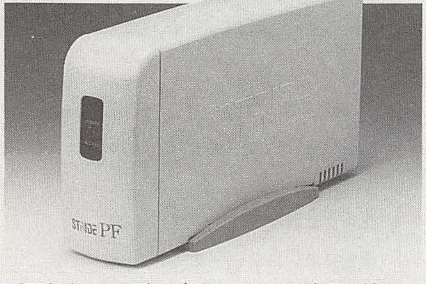
このコマンドを使えば，ハードディスクや光磁気ディスクに記録されているファイルを，連続してフロッピーディスクにバックアップすることが可能です。単なるディスクの内容をコピーするだけではなく，たとえばフロッピーディスク1枚に収まりきらない表計算やデータベースなどの巨大なファイルを，複数のフロッピーディスクに分割してコピーすることも可能です。

ハードディスクの中は，アプリケーション・ソフト別のサブ・ディレクトリにたくさんのファイルが整理されています。backup.exeは，その複雑な内部構造の大量データを効率良くバックアップできるように，コマンド・オプションが準備されています（**第1図**）。

これらのオプション機能を指定すれば，複数のディレクトリにわかれて整理してある複数のファイルを短時間にバックアップすることも可能です。

backup.exeの使いかた

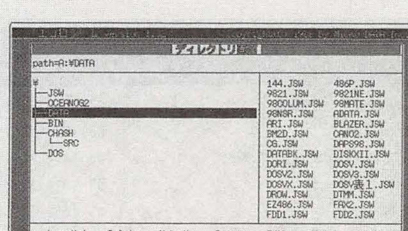
backup.exeは同じMS-DOSのユーティリティである『restore.exe』と一緒に使います。バックアップしたフロッピーディスクの中身を見てみると，backup id（バックアップ・アイ・ディー）と呼ばれる印が刻まれています（**写真2**）。この印がついたファイルはその



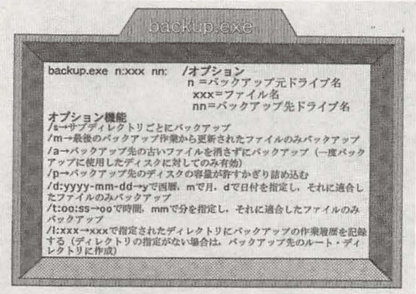
《写真1》1000M（1G）バイトの巨大容量を持つハードディスク，ICM社のPF-1000。7月下旬発売予定（価格418,000円）



《写真2》バックアップ・データの印がある場合，そのままの状態では使えない



《写真3》バックアップが必要なデータは，すべてDATAと呼ばれるディレクトリに整理してある



《第1図》backup.exeのさまざまなオプション機能

ままの形では利用できない状態になって記録されています。これを元の使える状態に戻すコマンドがrestore.exeなのです。

restore.exeを実行すれば，目的のディスクにバックアップされる前の元の状態でコピーすることができるわけです。

それではじっさいにバックアップ作業をしてみましょう。

バックアップする必要があるのは，主にデータ・ファイルなどのユーザーが作成したファイルです。プログラム・ファイルなら，再びインストールすればいいので，そのほかの貴重なファイルを中心にバックアップします。

写真3にある“DATA”と呼ばれるディレクトリに記録されているのが，一太郎で作成した文書ファイルです。ここでは，これをバックアップすることにしましょう。

backup バックアップ元ドライブ名：ファイル名　バックアップ先ドライブ名：　／オプション

backup.exeがあることを確認したら，バックアップするファイル名である“a:¥data¥＊.＊”，バックアップ先である“b:”のフロッピーディスク名を入力します。

backup a:¥data¥＊.＊ b:

これでバックアップが開始されます（**写真4**）。このとき，／mでオプション機能を指定すれば，最後に行なったバックアップ以降に更新されたファイルのみをバックアップすることが可能なので，2度目以降に時間を節約したい場合に利用すればいいでしょう。

なお，作業をしているときに表示されるフロッピーディスク番号はrestore.exeで元に戻すときに必要になる重要な数字なので，ラベルに書き込んできちんと管理しなくてはいけません。

一連の作業がすんだところで，今度は元に戻してみましょう。前にも紹介したとおり，restore.exeを使います。

restore バックアップしたフロッピーディスクが入っているドライブ名：ファイル名　元に戻すファイルを記録するドライブ名：

フロッピーディスク・ドライブが“b:”で，すべてのファイルを“a:”にあるディレクトリ“data”に戻すようにするので，

restore b:＊.＊ a:¥data¥

と入力します。

あとは，指定してくる番号とおりにディスクを挿入しておくだけで，バックアップをする前の状態に戻ります。

バックアップ用市販ソフトを利用する

backup.exeには，バックアップに最低限必要な基本機能しかないため，慣れるまでは結構手間取るかもしれません。バックアップは定期的に行なわないと意味がありませんから，できるだけ効率よく作業を行ないたいものです。簡単であるこそ，習慣付けられるというものです。

作業が面倒に思えたら，効率アップを図るためにバックアップ用の市販ソフトを利用するのもいいでしょう。

バックアップ用ソフトの代表的なものに『オーシャノグラフィII』があります（**写真5**）。バックアップするデータの安全性，バックアップ作業の高速化を考えて作られているので，これを使えばbackup.exeよりも簡単に速く，視覚的に表現された画面を確認しながら作業を行なうことができます（**写真6**）。

オーシャノグラフィIIには，バックアップ元とバックアップ先に記録されたそれぞれのデータを確認しながら作業を行なう単純バックアップ方式と，効率を高め短時間に作業を行なう二つのデイリー・バックアップ方式があります。

単純バックアップ方式は，全データや部分データを指定どおりにバックアップする方法ですが，データの確認作業を毎回きちんと行なうため，backup.exeよりも，より安全といえるでしょう。

デイリー・バックアップ方式は，変更があったデータを中心にバックアップを行なうので，作業が短時間で終了します。もちろん，転送に独自の高速方式を用いているので，backup.exeを使ったときよりも作業効率がアップします。

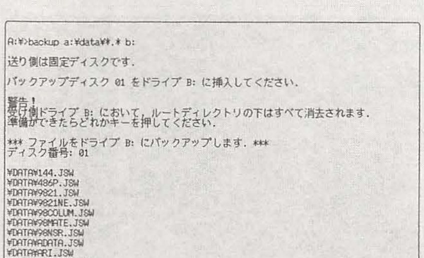
泣かないためのバックアップ

事故はいつ起こるか予測することができません。一度壊れたハードディスクはもう元には戻らないので，定期的にバックアップを行なう習慣をつけて，いざというときに備えましょう。

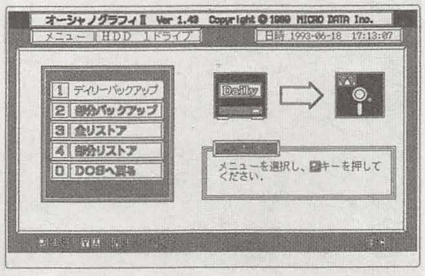
今回使用したソフト

オーシャノグラフィII

価格22,000円
問い合わせ先：㈱マイクロデータ
☎03-3232-9801



《写真4》いよいよバックアップ開始。ディスク番号がわからなくなると元に戻せなくなるので注意。ラベルに数字を書き込もう！



《写真5》オーシャノグラフィーIIのメニュー画面



《写真6》情報を視覚的に判断しながら作業が行なえるので安心

特別連載

高性能DTVパソコン『Amiga』探偵団

プログラム言語「AMOS PRO」って，こんなに使いやすくて機能も充実しているんだよ



案内人：市山　了

前回のAmigaの言語の話はとてもわかりやすかったと思います。Amigaにもいろいろな言語があって，それぞれに一長一短があります。今回は，初心者にも簡単にプログラミングができて，しかもグラフィックやサウンドの機能が充実している「AMOS」についてより深く紹介してみたいと思います。C言語やアセンブラはむずかしい，やはりBASICが好きだという人はぜひこの「AMOS」に注目してください。

「AMOS」にはいくつかの種類があることは既にご存知かと思います。しかし，これから「AMOS」を使ってみたいと思っても，どの「AMOS」を使用したらいいのか，悩んでしまう人も多いでしょう。そこで，私がお勧めするのは，ズバリ「AMOS Professional」です。プロフェッショナルと言うと，何かむずかしそうな響きがありますが，じつは一番機能が充実していて，しかも使いかたも簡単なのがこの「プロ」なのです。説明書もとても丁寧に書かれていますし，エディタもとても使いやすく改良されています。

そこで，今回は「AMOS PRO」を主体にして機能を紹介してみましょう。

グラフィックやサウンドに強い「AMOS」

「AMOS」はゲームやデモを作るのに向いていると評判ですが，これは言い替えれば「AMOS」がグラフィックやサウンドに強いということでしょう。「AMOS PRO」の説明書は電話帳ほどの厚さがあり，最初は目を疑いたくなりますが，この説明書のかなりの部分をグラフィックやサウンドの部分が占めていて，一つ一つの説明を読んでいると，「AMOS」がとてもすごい可能性を秘めていることがわかるでしょう。

●グラフィック面

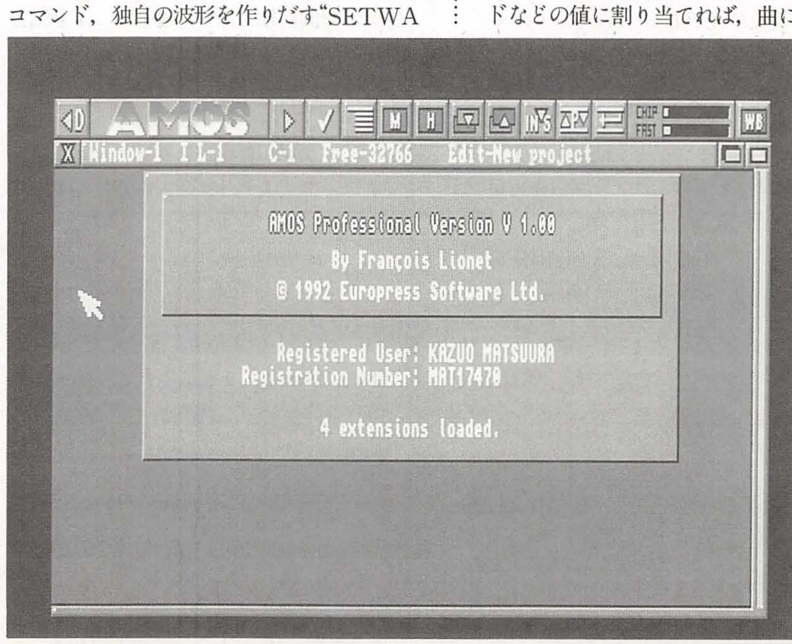
グラフィック面の例をいくつか挙げますと，“RAINBOW”というコマンドは，Amiga独特のCopperというコ・プロセッサの機能を使って，その名のとおり虹のようなエフェクトを作ることができます。これは有名なゲーム「Shadow of Beast」の背景でも使われている機能です。また，ゲームのタイトル・スクリーンをカッコよくフェード・アウトさせたいと思ったら，ズバリ“FADE”というコマンドがあります。その他，特定の色だけ点滅させる“FLASH”コマンドや，スクリーンの一部をズームする“ZOOM”コマンド，デラックス・ペイントなどで作成したアニメーションを再生する“IFF ANIM”コマンドなど，たくさんのグラフィック・コマンドが用意されています。

●サウンド面

サウンド面では，DSSやSOUND MASTERなどのサンプラーから取り込んだサンプリング・サウンドを簡単に鳴らすことができる“SAMPLAY”コマンド，多くのゲームのBGMを作るのに使用されているSOUND TRACKERなどの曲を再生する“MUSIC”コマンド，独自の波形を作りだす“SETWAVE”コマンドなど，十分に用意されています。

●グラフィックとサウンドのシンクロ

これらのグラフィックやサウンドをシンクロさせることで，簡単なデモを作ることができます。たとえば，“VUMETER”というコマンド。これは，音楽やサンプリング・サウンドのボリュームを数値で取りだすコマンドで，取りだした数値を“RAINBOW”コマンドなどの値に割り当てれば，曲に合わせてカ



◀「AMOS PRO」のオープニング画面

ラフルなレインボー・エフェクトをかもしだすことが可能です。

各種デバイスの入出力制御コマンドなどもあわせもつ「AMOS」

最初に発売されたオリジナルの「AMOS」は，ゲームのようなパッケージだったため，ゲーム作成専用ソフトだと思っていた人も多いようでした。しかし，そればかりではありません。じつに多彩な面を持ち合わせているのです。シリアル，パラレルなどの各種デバイスの入出力を制御するコマンドや，マルチタスク制御，スプライト等をスムーズに表示するダブル・バッファー制御などの他，“PEEK/POKE”や変数の割り当てられているアドレスをかえす“VARPTR”など，C言語やアセンブラに精通している人向けのコマンドも，ちゃんと用意されています。私は日本語の苦手なAmigaで，とにかく日本語表示をしてみようということで，シフトJISの文書を表示するSJMoreというプログラムや，簡易通信ソフトのSJTermというプログラムを作ってみましたが，AMOSの豊富な機能が幸いして，とても楽にプログラムをすることができました。

「AMOS」の中の言語

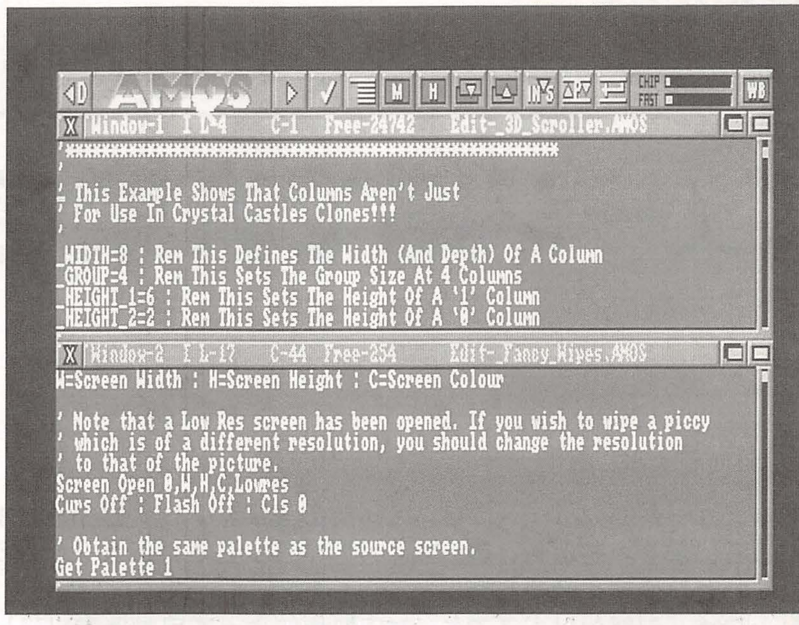
「AMOS」のユニークな特徴として，「AMOS」自信の中で言語を持っているということが挙げられます。AMAL(The AMOS Animation Language)，Interface Languageと呼ばれる言語が「AMOS」中に存在するのですが，どちらも文字変数にコマンドを割り当て，しかも割り込み制御を行なうことによって，複雑なプログラミングを簡単にすることが可能になっています。

●AMAL言語

AMALという言語は，主にゲームによく使用されるスプライトやBOBなどをコントロールすることができ，キャラクターを右にいくつ動かし，上にいくつ動かすということを，文字変数で記述することができます。また，「AMOS」に付属しているAMAL EDITORを使用することで，キャラクターの動きを編集し，プログラム上でそれを呼びだすだけでその動きを再生することができるのです。割り込み制御のため，他の処理に影響を受けず，(プログラムを止めても）キャラクターを動かしたりすることができますので，ゲームを作りたい人には非常に便利な機能でしょう。

●インターフェース言語

インターフェース言語は，ボタン機能やスライドバーなどのインターフェースの機能をコントロールする言語です。たとえば，あらかじめ文字変数でボタンの形や位置などを定義しておけば，画面に表示されているボタンをマウスでクリックしたときにボタンがへこむ，などという処理が自動的に行なわれます。ボタンの形などのリソースを編集するResouce Editorが付属しているので，デラックス・ペイントなどで描いた絵を簡単にプログラム中でボタンの機能に割り当てたりできます。ですから，データベース・ソフトなどは，非常に楽に，見栄えよく作ることができるでしょう。



▲「AMOS」はデモやゲームを作るのに最適なBASIC言語といわれている

「AMOS」の欠点と将来

このように非常にすばらしい機能を持った「AMOS」ですが，少しだけ欠点があります。それは，「AMOS」は独自のインターフェース・システムを使用しているため，通常のワークベンチ・インターフェースが使用できません。たとえばウィンドウやプルダウン・メニューはワークベンチのようなスタイルではなく，「AMOS」独自のスタイルになってしまいます。これは「AMOS」上でANSやLKSといった日本語システムを使用できなかったり，ワークベンチ画面で動くプログラムが作成できないなどの支障があります。

しかし，この点は近い将来解消されそうです。「AMOS」はBBSや公認AMOSファンクラブを通じて随時アップデート・サービスが行なわれており，「AMOS PRO」は現在V1.00からV1.12にアップデートされ，Amiga1200/4000への対応やバグ修正などがされています。そして，近く標準インターフェースへの対応もアナウンスされていますので，「AMOS」の将来は明るそうです。

また，「AMOS 3D（別売のソフトで3Dポリゴンが扱える機能を付加する)」のように，C言語やアセンブラの腕に自信のある人は，「AMOS」に自分自信の機能を追加することも可能なので，ひとつ何か挑戦してみてはいかがでしょうか。

東京フォーラム開催

みなさんに少しでもAmigaのよさを知ってもらうために，COMMODORE FAN CLUB主催の『'93 Amiga FORUM in 東京』が8月29日（日）に開催されます。これは東京で年に一度のAmigaユーザーのお祭りとでもいうべきイベントです。いままでこのAmiga探偵団で紹介されものや，今述べた「AMOS」で作られた作品，その使いかたなども紹介されますよ。この機会にぜひAmigaのよさをご覧ください。なお，詳細につきましては
〒581 大阪府八尾市東太子2-1-10-1107
COMMODORE FAN CLUB 杉村 浩司，
または『PIWお茶の水店（☎03-3295-2951)』までお問い合わせください。

とき：8月29日（日）13：30～18：00
ところ：お茶の水スクエアC館　2階展示室
（JRお茶の水駅より南へ5分
電話03-3294-3131)
内容：全体会 12：30～14：30
分科会（予定） 15：00～18：00
［VIDEO TOASTER/3D-CG分科会］
［日本語環境とパソコン通信分科会］
［Amiga ENTERTAIMENT分科会］
費用：2,800円（資料代含む）

短期連載

弾けなくてもできる！

ミュージ郎で音楽をはじめよう！

中編

ミュージ郎シリーズには，メインの音楽ソフト「Ballade 3」以外にも，自動伴奏ソフトが付属しています。もともと誰にもわかりやすいことがミュージ郎シリーズの信条でしたが，これはさらにわかりやすく音楽を楽しんでもらおうというものです。

ミュージ郎シリーズでも，対応機種によって自動伴奏ソフトの種類が違います。ここではPC-9801用のセットに付いてくる「SINGER SONG WRITER」にスポットをあてて紹介します。

▶自動伴奏ってすばらしい！

楽器店でよく見かけるのが自動伴奏キーボード。伴奏スイッチをオンにして適当に指でキーを押しているだけで，なんだかミュージシャンになった気分です。こういう手軽さをコンピュータにも求めたいものですね。

まだまだ短いコンピュータ・ミュージックの歴史ですが，完璧さを誇る「本格的なコンピュータ・ミュージック・ソフト」が完成度を高めてきたこともあって，このところ肩の力を抜いた感じ，遊び心を持った自動伴奏ソフトが，いろいろと現れはじめました。

専門家やパワーユーザーに愛用される高度なソフトもよいけれど，こういう手軽なソフトがあると初心者も安心ですよね。

高度なものと，手軽なものが両方存在してこそ，本当の意味でコンピュータ・ミュージックの充実だといえるでしょう。

▶SINGER SONG WRITER

ミュージ郎シリーズ（**写真1**）には，誰でも簡単に音楽が楽しめるように自動伴奏ソフトがバンドルされています。

対応機種によって中身が違うのですが，たとえばPC-9801用のセットなら，「SINGER SONG WRITERエントリー・セット（以下，SSW）」，DOS／V用とMacintosh用にはBand-in-a-Box GSがバンドルされています。

ここではSSWについて，見てみることにします。

▶SSWの概要

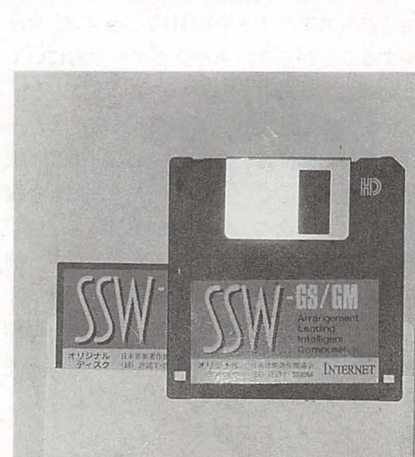
ところで，SSWエントリー・セットの「エントリー」というのはどういう意味かというと，市販版のSSWより収録されている音楽パターンが少ないということです。

画面1は，「アレンジ・モード」といって，画面の上半分，パターンの枠にある演奏パターンを画面下，ソングの枠の中に並べていきます。

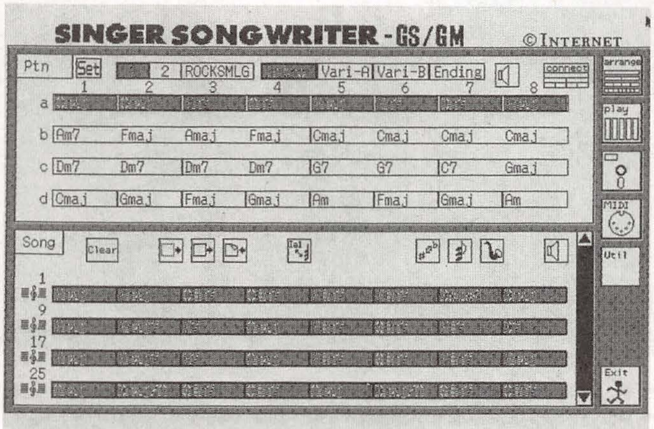
たったこれだけで曲の伴奏（ドラムとベースとコードの演奏）が完成してしまいます。



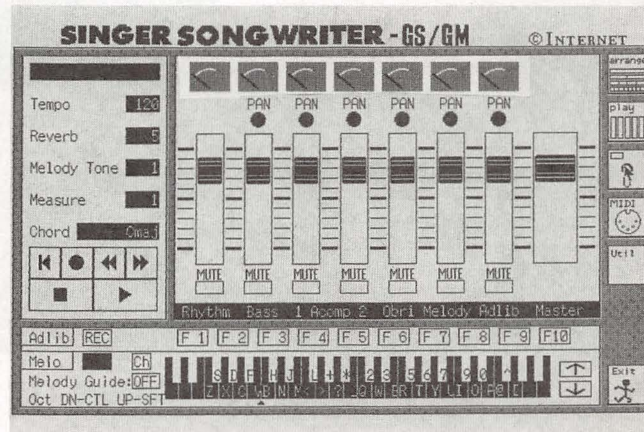
《写真1》ミュージ郎 BOARD V3



《写真2》SSWのシステム・ディスク



《画面1》 SSWのアレンジ・モード画面



《画面2》 SSWのプレイモード画面

オリジナル曲を作る？

アレンジ・モードで作った伴奏にメロディを付ければ，あっけないですが，曲のできあがりです。

アレンジの終了後，プレイモード（**画面2**）に移り，メロディを演奏しましょう。

メロディの演奏は自分でやらなければなりません。もちろん不安ですが，SSWには強力な「クォンタイズ機能」と「メロディ・ガイド機能」がついているので安心です。

クォンタイズというのは，ズレたリズムを強制的に正しくする機能で，メロディ・ガイドは伴奏のスケール（音階）をハズれた音を強制的に合わせてしまう機能のことです。

つまり，リズム音痴やすっとんきょうな音がでるのは，コンピュータが監視して防いでくれるわけです。

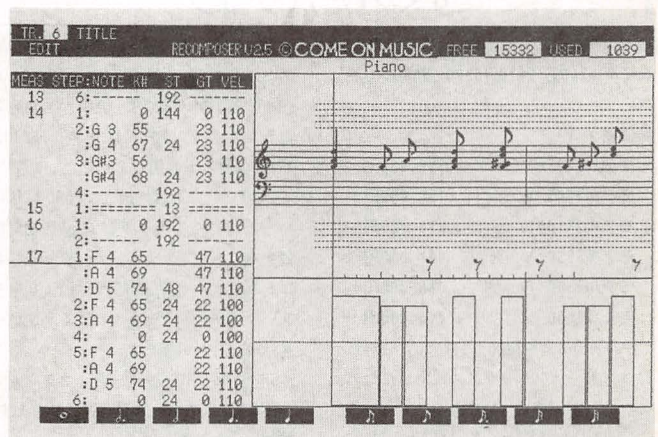
とりあえず「間違った」演奏だけはSSWのおかげでしなくてすみますから，あとは自分で何度もメロディを試行錯誤して，かっこいいオリジナル音楽を作ってみてください。

聞いた話ですが，SSWのような，自動伴奏マシンで作った伴奏を別の音楽ソフトに取り込んで，細かい修正を加え，何食わぬ顔でオリジナル曲にしてしまうプロ・ミュージシャンもいるそうです。

高級音楽ソフトと同じハードディスクに，自動伴奏ソフトが入っている，それはそれでおもしろいことです。最終的にできあがった曲がかっこよければ，きっと誰も文句をいわないでしょう。

我々は，アマチュアなんだし，さらにもっと気軽にやりたい放題でもいいんじゃないかと思います。臆することなく，チャレンジすることが大切ですね。

言い忘れましたが，メロディの演奏は接続したMIDIキーボードだけでなく，パソコンのキーボードでもできるようになっています。パソコンのキーをたたくと，MIDI音源が鳴るのは愉快。でもあまり力を入れすぎないように注意しましょう。他にもSSWにはいろいろな機能があります。



《画面3》 レコンポーザ／98

こうして作ったオリジナル・ソングデータは，「MIDI FILEコンバータ」でSTANDARD MIDI FILEという音楽ソフトの共通データ形式に変換することができるようになります。

もちろん，これはミュージ郎のメインのソフトBallade3でも読み込めますから，先に書いたような修正をBallade3で行なえば，もっと完璧な音楽が作れるはずです。

緻密な音楽

自動伴奏を利用して，できるだけイージーに音楽をやろうという話題が今回のテーマでした。

両極端ですが，徹底的に凝って音楽を作りたい人はどうしているのか，少しのぞいてみましょう。

画面3は，カモンミュージックの「レコンポーザ／98」というソフトでデータを打ち込んでいるところです。

高度な使いかたができるという事が，即，初心者にとって使いにくいソフトではなく，最初にふれた音楽ソフトがレコンポーザ／98という人も多いようです，念のため。

音符はすべて，数値で表現されています。これを微妙に変えることで，繊細な音楽表現ができるようになるわけですね。

頭の中にあるイメージを実際に音として鳴らすには，どんな数値を入力しなければならないか？　完全にマスターするには努力・経験が必要です。

■問い合わせ先

●ローランド㈱

〠101東京都千代田区神田須田町2-11

☎03-3251-5595

●カモンミュージック㈱

〠101東京都千代田区神田須田町2-13-1

☎03-3258-1934

新製品 Flash NEWS

パソコン

コスト・パフォーマンスにすぐれたパソコン

●リコー
●モデル2405／2410／5530／5550シリーズ
●価格

モデル2405-Y	368,000円～
モデル2405-W	198,000円～
モデル2410-N	378,000円～
モデル5530-V	441,000円～
モデル5550-N	666,000円～
モデル5550-Y	446,000円～

リコーのモデル2405／2410シリーズは，はコスト・パフォーマンスにすぐれたデスクトップ・パソコンです。

CPUとして，2405-Yにはi486DX-33MHz，2405-Wにはi486SX-33MHz，2410-Nにはi486DX2-66MHz，5530-Vにはi486SLC2-40MHz，5550-Nにはi486DX2-66MHz，5550-Yにはi486SX-33MHzが搭載されています。

グラフィック・アクセラレータ・チップS3 86C805を標準搭載し，SVGAレベルの表示が可能です。ATバス対応の拡張スロットを2410-Nは5スロット，2405-Yは3スロット装備しました。

5550-N／Yは，最大で1080MBのハードディスク，メモリは32MBまで拡張することができます。データ転送におけるチェック／修正機能を持つECCメモリ，マイクロ・チャネルによる高速データ転送などが可能です。

5530-Vは13インチ・ディスプレイと一体型で，省スペースを実現しています。

■問い合わせ先
〒107東京都港区南青山1-15-5
㈱リコー販売本部パソコン事業グループ
☎03-3479-3111



486DX2搭載DOS／Vパソコン

●三洋電機
●AXAGE V（エクサージュ ヴィ）MBC-19CVDシリーズ
●価格

MBC-19CVDF	340,000円
MBC-19CVD1／1A	410,000円
MBC-19CVD3／3A	460,000円

三洋電気のAXAGE V MBC-19CVDシリーズは，DOS／V仕様に対応したAXパソコンです。

Windows環境をより快適に，しかも身近で利用可能とすることを主眼に開発されました。

また，コスト低減を徹底的に追求し，ハイスペックな性能にくらべて，価格は手ごろに設定されています。

加えて，DOS／VとAXの環境の両立も考えられており，ユーザーが自由に選べます。

19CVDFはフロッピー・モデル，19CVD1と3はWindows3.0A，19CVD1AとD3AはWindows3,1をインストールしたモデルです。

本体サイズは342×98×386mmのコンパクト・サイズなので置き場所に困らない設計。

高速32ビットCPUのi486DX2（66MHz）を搭載し，メインメモリは標準で8MB（最大32MB）。

ビデオ・システムには，ローカル・バス接続のアクセラレータ機能付VGAチップを搭載して処理を高速化しています。

画面表示は最大で1024×768ドット。800×600ドットのモードでは，最大32000色の同時表示が可能でWindows環境での使用に有利です。

ハードディスク・モデルは，160MBと320MBのモデルがあり，あらかじめWindowsをインストールした状態で出荷されているので，Windowsマシンとして最適です。

さらに19CVD1A／3Aモデルには最新版のWindows3,1が装備されています。

■主な仕様
CPU：i486DX2，クロック66MHz
FPU：CPUに内蔵
キャッシュ：256kB
ビデオ：1MB
VGAチップ：ウェスタンデジタル90C31
記憶装置：3モード（720kB／1,2MB／1,44MB），19CVDFは2基装備
HD：160～320MB（実容量）
拡張スロット：16ビットISAバス3基
OS：MS-DOS5,0
寸法：342（W）×386（D）×98（H）mm
重量：7,3～7,5kg

■問い合わせ先
〒550大阪市西区江戸堀2-7-25
三洋電機 情報機器事業部SI営業部
☎06-443-5145

新製品 Flash NEWS

Windows3.1を搭載したパソコン

●東芝
●J-3100PVシリーズ
●価格

J-3100PV 466	458,000円〜
J-3100PV 433	358,000円〜
J-3100PV 425	278,000円〜

東芝のJ-3100 PVシリーズは，Windows3.1を標準で搭載したデスクトップ・パソコンです。

基本ソフトに，MS-DOS5.0／VとWindows3.1を搭載したモデル，日英MS-DOS V5.0を装備したモデルがそれぞれ用意されています。

これらはいずれもSVGAの表示に対応でき，1024×768ドットの高精細表示が可能です。

ハードディスク・パック(200MBと340MBの2種類がある)の着脱が本体前面のスロットで（最大2個まで）簡単にできます。

■問い合わせ先
ダイヤル3100
東京 ☎03-3252-3100
大阪 ☎06-643-3100



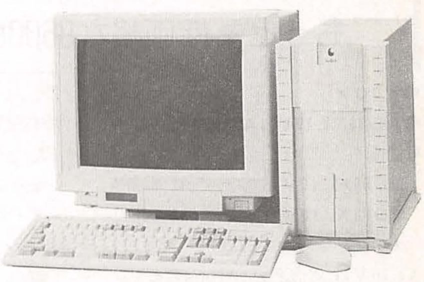
日本人向け米国製DOS／Vパソコン

●ソフマップ
●WinMASTER 50i／66VLX，WinSPEED 66VL，WinSUPEREME，MIRAGLO
●価格

WinMASTER 50i	178,000円
WinMASTER 66VLX	278,000円
WinSPEED 66VL	398,000円
WinSUPEREME	528,000円
MIRAGLO	998,000円

ソフマップは，設計段階から日本人が参加した米国製DOS／Vパソコン5機種を発売しました。前機種とも日本語フロント・エンド・プロセッサWX IIとVzエディタをインストールしてあります。もっとも安いWinMASTER 50iでもCPUに486SLC(50MHz)，RAM8MB，HD170MDとすぐれたコスト・パフォーマンスも特徴です。

■問い合わせ先
(株)ソフマップ秋葉原本店
☎03-3253-3030



周辺機器

DOS／Vパソコンの機能を拡張する周辺機器を発売！

●日本IBM，東海理化販売
●SOUND BLASTERシリーズ，VIDEO BLASTER WITH VFW，MIDI BLASTER他

日本IBMは，同社PC用VLH製品（IBMが供給元から購入し，供給元のロゴのまま販売する製品)に，新たにSOUND BLASTERなどマルチメディア関連の製品を追加しました。

今回，追加されたのはSOUND BLASTERシリーズの音源ボード，SOUND BLASTER Deluxe Edition，SOUND BLASTER-PRO DE／MCV，SOUND BLASTER 16 ASP，WAVE BLASTER。

ビデオ・キャプチャ・ボードVIDEO BLASTERとMIDIインターフェースMIDI BLASTER。

SOUND BLASTERとCD-ROMドライブとそのソフトをセットにしたパック，エデュティンメント・パック内蔵／外付CD-ROM，クリエイティブ・パック内蔵／外付CD-ROM。PC用スピーカ，SOUND BLASTER用MIDIケーブルの以上15種類です。

これらは，全国の日本IBM特約店でIBM製品と同じように購入することができます。

■製品の問い合わせ先
〒100東京都千代田区霞が関3-2-5
東海理化販売(株)
☎03-3580-3003
■問い合わせ先
ダイヤルIBM
フリーダイヤル 0120-04-1992

PC-9801の映像をTVのNTSC信号に変換

●コンピュータ・テクニカ
●RGBスキャンコンバータ SCN-5-98A
●NEC PC-9801シリーズ対応
●価格 128,000円

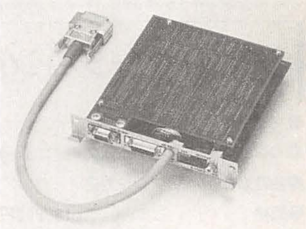
コンピュータ・テクニカの「RGBスキャンコンバータSCN-5-98A」は，PC-9801シリーズの拡張スロットに取り付けて，アナログRGB信号をテレビ用のNTSC信号（標準ビデオ信号）に変換する周辺機器です。

このクラスでは画期的な，拡大機能，フリーズ機能を装備しています。

マウスを使って，パソコン画面の任意の位置を1〜4倍にしてテレビ画面に表示できます。フリーズは，テレビの画面を静止画像にしておき，次の画面をパソコン画面を動かしながら選択して，テレビに表示する機能です。

パソコンのノンインターレースとテレビのインターレースの違いによるチラツキを補正回路によって，ゆらぎのない鮮明なカラー画像実現しました。ビデオ信号は，コンポジット（ピン・ジャック)，Y／C分離（S端子）で出力されます。

■問い合わせ先
〒145東京都大田区田園調布2-51-6長谷川ビル



(株)コンピュータ・テクニカ
☎03-3722-6490

ティアックのハードディスク新製品

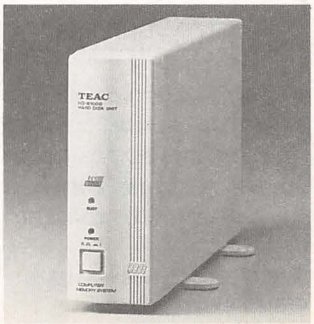
●ティアック
●IH-F170／330，IH-M170／330
●NEC 98FELLOW／MATEシリーズ対応
●価格

IH-F170	54,800円
IH-F330	129,800円
IH-M170	58,800円
IH-M330	133,800円

ティアックはハードディスクの新製品4機種を発売しました。IH-Fシリーズは98FELLOW用，IH-MシリーズはMATE用です。型番の数字は，MB数を表しています。

いずれも，IDEバス方式なのでデータの高速転送が可能です。データ読みだし終了後，後続データを先読みし，リード・アヘッド・キャッシュに記憶。次回の読みだしではキャッシュから直接データを送出する機構で動作の向上をはかりました。

■問い合わせ先
〒180東京都武蔵野市中町1-19-18武蔵野センタービル
ティアック(株)情報機器事業部営業2部OA営業課
☎0422-52-5013



新製品 Flash NEWS

Macintosh用CD-ROMドライブ

●ティアック
●CD-100H／M
●アップル Macintoshシリーズ
●価格　89,800円

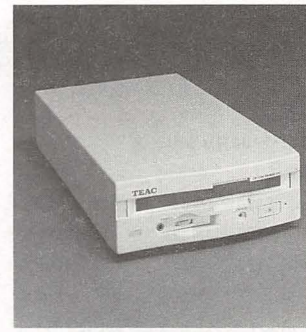
ティアックのCD-100H／Mは，Macintosh用倍速CD-ROMドライブ・ユニットです。

高速プロセシングICや，FGサーボ付ツイン・マグネット・モータなどによって高速回転し，300kB／秒の高速転送を実現しました。

Macintosh HFSをはじめ，ISO 9660／High Sierra／Photo CD，オーディオCDなど各種フォーマットに対応したほか，アクセス・アルゴリズムの改良により，ノーマル速度で350ms（平均），倍速で295ms（平均）の高速アクセスを可能にしています。

そのほか，ホコリの侵入を防ぐダスト・プロテクト機構，256kBのバッファ・メモリを装備しています。

■問い合わせ先
〒180東京都武蔵野市中町1-19-18武蔵野センタービル
ティアック(株)情報機器事業部営業2部OA営業課
☎0422-52-5013



もっとも低価格な9600bpsモデム

●オムロン
●MD96FL10V，MD96XL10V
●価格
MD96FL10V　42,800円
MD96XL10V　46,800円

オムロンのMD96FL10VとMD96XL10Vは，通信速度9600bpsのモデムです。いずれも低価格と携帯電話など移動体通信にも対応しているのが特徴です。また，MD96XL10Vには，FAXモデム機能もついています。

サイズは，ポケット・モデム・タイプのコンパクト設計で，電池（単3電池4本）で動作します。エラー訂正にCCITT V,42とMNPクラス4を標準搭載，データ圧縮にCCITT V,42bisとMNPクラス5を標準搭載しているので，ソフトの工夫なしで最高約3倍の高速エラーフリー通信が可能です。なお，MD96XL10VにはPC-9801用FAX通信ソフトを標準添付しています。

■問い合わせ先
〒140東京都品川区北品川4-7-35
オムロン(株)☎03-5488-3216



PC-98用プリンタをMacで使うアダプタ

●八戸ファームウェアシステム
●Printer Adapter NET PR-MAC-NET
●アップル Macintoshシリーズ用
●価格　39,800円

八戸ファームウェアシステムの「Printer Adapter NET」は，Macintoshシリーズの LAN「Apple Talk」対応ネットワーク・プリンタ・アダプタ・インターフェースです。

Printer Adapter NETを使うことで，PC-9801用プリンタが，MacintoshのQuickDrawプリンタに早変りし，ネットワーク上の複数のMacで共用できます。

対応プリンタは，エプソンESC／P系，NEC PC-PR201系，キヤノンBJシリーズ（ESC／Pモードのみ）です。

360dpiのプリンタに対応しているので，True Type，ATMなどのアウトライン・フォントを使って美しい印字ができます。

■問い合わせ先
〒065北海道札幌市東区北28上東10-406-124
八戸ファームウェアシステム(株)
☎011-702-6681



ソフト

アプリケーション起動を楽にするソフト

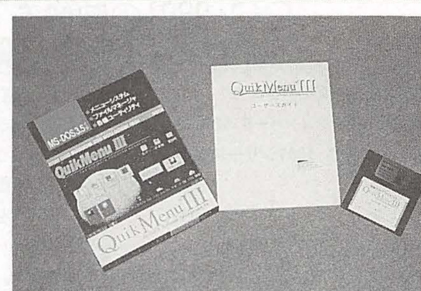
●ソフトウィング
●Quick Menu III(クイック・メニュー)
●各社DOS／Vマシン対応
●価格　15,800円

ソフトウィングの「Quick Menu III」は，アプリケーション・ソフトの起動を簡単にするプログラム・マネージャです。

もっとも大きな特徴は，DOSのソフトとWindowsのソフトを一つのメニュー・アイコンに表示可能にしたことです。

同じパソコンにDOSとWindows用ソフトが混在していても，Quick Menu IIIがあれば迷うことなく簡単に起動できるようになります。

■問い合わせ先
〒170東京都豊島区駒込4-8-11駒込ゼネラルビル
(株)ソフトウィング
☎03-3576-1211

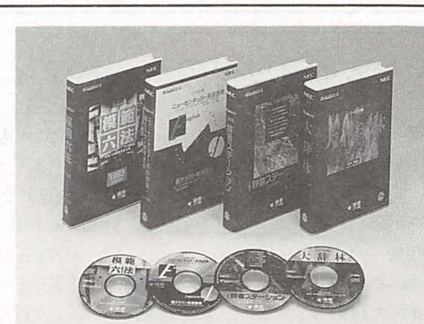


PC-9801用CD-ROMソフト4種

●NECホームエレクトロニクス
●「大辞林CD-ROM版」，「ニューセンチュリー英和辞典・新クラウン和英辞典CD-ROM版」，「三省堂　辞書ステーション」，「模範六法　1993平成5年版CD-ROM版」
●NEC　PC-9801シリーズ対応
●価格
大辞林CD-ROM版　22,500円
ニューセンチュリー英和辞典・新クラウン和英辞典CD-ROM版　13,500円
三省堂　辞書ステーション　29,000円
模範六法　1993平成5年版CD-ROM版　10,000円

大辞林CD-ROM版は約14万語の見だし語を持つ国語辞典，ニューセンチュリー英和辞典・新クラウン和英辞典CD-ROM版は英和と和英辞典セット。辞書ステーションは8種類の辞書のパック，模範六法は法令集です。

■問い合わせ先
〒108東京都港区芝5-33-1森永プラザビル日本電気ホームエレクトロニクス(株)
☎03-3454-5111



日本語で書けるプログラミング言語

●マイクロソフトウェア アソシエイツ
●Mind Version 5.2（マインド）
●NEC PC-9801シリーズ対応，メモリ640kB以上，MS-DOS 3.1以上が必要
●価格 24,800円

マイクロソフトウェア アソシエイツは，本誌連載でもおなじみの日本語プログラミング言語「Mind」の新しいバージョン5.2を発売しました。

Mindとは，日本語でプログラミングできるワープロ感覚のコンパイラで，ドキュメント性にすぐれています。日本語なので，他人の作ったプログラムでも読みやすく，変更も容易です。

バージョン・アップして，16色対応などグラフィックの強化，アプリケーション起動可能などMSHELLの強化，通信やグラフィックの子プロセスへの引継ぎができるようになった，文字列入力の改善などが，改良されました。

その他，細かい部分ですが，ファイル関係および起動パラメータなど内部文字列が128Bになった，「表示」の表示速度の向上，「経過時間」の修正，通信バッファ長を設定できるようになった，VRAM退避／復帰関係単語を追加，ウインド・スクロール機能とウインド表示における自動スクロール機能を追加など機能がアップしています。

■問い合わせ先
〒107東京都港区南青山7-8-1小田急南青山ビル
㈱マイクロソフトウェア アソシエイツ
Mindプロダクト
☎03-3486-1411

Mac用電子出版

●ボイジャー・ジャパン
●TARUHO FUTURICA（タルホ・フューチュリカ）
●アップルMacintoshシリーズ対応
●価格 3,500円

ボイジャー・ジャパンの「TARUHO FUTURICA」は，Macintosh用電子出版の新フォーマット「日本語エキスパンド・ブック」準拠の第1弾タイトルです。

日本語エキスパンド・ブックは，ハイパーカード2.1をベースに開発されたものです。

特徴は，1ページずつめくって読む，紙の本の体裁を徹底的に模倣していることで，メニュー・アイコンなどは一切排除されていますが，コンピュータならではの，検索，マーキング機能などの便利な機能が使え，サウンドやクイック・タイム・ムービーと連動させてテキスト・ベースのマルチメディアを実現することもできます。

日本語エキスパンド・ブックは，以後，「マリリンモンロー 検屍台の女神」，「M，O，P（Media Of Pop）」，ハイパー・スタック・マガジン「Filo 19号」などが発売予定です。

また自分で日本語エキスパンド・ブックを開発するための「日本語エキスパンド・ブック・ツールキット日本語版(45,000円)」も発売予定になっています。

■問い合わせ先
〒150東京都渋谷区神宮前5-12-4-202
ボイジャー・ジャパン
☎03-5467-4646

FM R／TOWNS用Windows3.1

●富士通
●Microsoft Windows Version 3.1
●富士通FM R／TOWNSシリーズ用
●価格
FM TOWNS用CD-ROM版 18,800円
FM R用フロッピー版 19,800円

富士通は，同社のFM RとTOWNSに対応したグラフィカル・ユーザー・インターフェースOS「Microsoft Windows Version 3.1」を発売しました。

供給メディアは，CD-ROM版（FM TOWNS用）とフロッピーディスク版（FM R用）の2種類があります。

使いやすい操作環境をさらに改善し，アプリケーション間の連携機能（OLE）の強化やマルチメディア機能，アウトライン・フォント「TrueType」の追加など，より強化されています。

とくにFM TOWNS版では，フルカラー(1677万色，別売カラーカードFMT-461必須）をサポートし，TownsOSのデータをWindows上で利用するためのデータ・コンバータが付属します。デジタル動画ソフト「LiveMovie」や，音声／音楽データを直接利用することもできます。

さらに，Windows 3.1標準機能のTrueTypeに加えて，富士通版では「Fontcity基本セット」相当品（フォント・ドライバと明朝／ゴシック体フォント）を標準で添付しています。

オプションで丸ゴシック体，教科書体，江戸文字等9種類の書体がオプション発売予定されています。

■問い合わせ先
富士通パソコン・サポート・センタ
東京 ☎03-3730-8111
大阪 ☎06-949-3211

DOS／VパソコンでOASYSワープロ

●富士通
●OASYS／Win V2.0
●Windows 3.1が動作する機種対応
●価格 58,000円

富士通の「OASYS／Win V2,0」は，同社の人気ワープロOASYSをWindowsの動作するパソコン上で実現するソフトです。

富士通製のパソコンはもちろん，NEC，エプソン，IBM，東芝，DECやコンパックのDOS／Vパソコンなど機種を問いません。

OASYSシリーズで作成した文書を，変換作業なしにパソコン上で使うことができます。これにより，自宅でワープロ機，オフィスではパソコンといった使い分けもできます。

画面のどこからでも書きだせる白紙感覚の編集画面による思考を妨げない操作性，日本語ドキュメントに不可欠な罫線や表入力の容易さなど，OASYSのメリットがそのままWindows 3.1上でも利用できます。

さらにマイクロソフトの表計算ソフトMicrosoft Excelなどとの連携機能(テキストや図表の切り貼り，強力なデータ連携）も備えており，たとえばOASYS文書中にExcelのグラフや図表を貼り付けることもできます。

また，MS-DOS上のワープロ「一太郎」の文書をOASYS文書に変換が可能など，他ワープロ・ソフトとの文書互換も充実しています。

■問い合わせ先
〒100東京都千代田区丸の内1-6-1
富士通㈱
☎03-3216-3211

エプソンPC用Windows3.1

●セイコーエプソン
●Microsoft Windows 3.1
●エプソンPCシリーズ(CPUが386SX以上のCPUを搭載した機種）対応
●価格 19,800円

セイコーエプソンは同社のエプソンPCシリーズに対応したグラフィカル・ユーザー・インターフェース環境の基本ソフト「Microsoft Windows 3,1」を9月上旬に発売します。

前バージョンの3.0（A）にくらべて，セットアップの簡略化，処理の高速化，信頼性の向上がはかられています。

さらにアウトライン・フォント「TrueType」やマルチメディア機能の標準サポートなど，新たな機能が追加されているのが特徴です。

ノーマル／ハイレゾの両画面モードへの対応の他，エプソン製拡張ビデオボードに対応し，日本語入力機能には用例辞書機能付WXAを標準で装備しています。

今後，マルチメディア機能を強化するための各種関連製品の発売が予定されています。

エプソン「日本語Microsoft Windows 3.0A」ユーザーには，発売と共に有償バージョン・アップ・サービス（12,000円）を実施します。

■問い合わせ先
エプソンPCインフォメーション・センター
東京 ☎03-3377-3531
大阪 ☎06-397-0915
名古屋 ☎052-953-9230
札幌 ☎011-222-7930
福岡 ☎092-452-3941

新製品 Flash NEWS

パソコンで脳力開発

●ライテックス
●ブレインビルダー
●富士通 FM TOWNS シリーズ対応, 要 RAM 4 MB
●価格　　　　320,000円（予価）

ライテックスの「ブレインビルダー」は, アルファ波応用による CD-ROM 版ソフトとバイオ・フィードバック装置, センサバンドからなる能力開発システムです。

学習者のトレーニング中の達成段階を, パソコンが四つの生体情報（脳波, 筋電, 体動, 皮膚温）から刻々と判断するシステムです。

稼働中のパソコンに学習者の状況がそのまま反映するため, 学習者の負担を圧倒的に軽減, 楽に自修することを可能にしました。

また, この生体情報を把握するために新開発のマルチ・バイオ・フィードバック装置を採用。

CD-ROM 版のソフトには, グラフィックスや音楽をふんだんに使用しているので, イメージ訓練がより発展的になり, トレーニングを飽きさせません。

■システム構成
●新開発複合バイオ・フィードバック装置（RS-232C 経由で FM TOWNS に接続）
●脳波センサバンド
●トレーニング・ソフトウェア（CD-ROM 5枚組）
●活用マニュアル
●操作マニュアル

■問い合わせ先
〒500岐阜県岐阜市東栄町3-5
(株)ライテックス
☎0582-47-8995

ミュージくん／郎ユーザーのソフトをグレードアップ！

●ダイナウェア
●Ballade 3グレードアップ・キャンペーン

ダイナウェアは, ローランドの「ミュージくん」および「ミュージ郎」ユーザー（未登録ユーザーを含む）を対象に「Ballade 3」のグレードアップ・キャンペーンを行なっています。

■Ballade 3　主な仕様
対応機種：NEC PC-9801シリーズ対応（VX 以降, CPU は80286以上）, エプソン PC-286／386／486シリーズ
対応 OS：MS-DOSVer 3.3以上（EMS 使用の場合は Ver 3.3 C 以上）
必要メモリ：640 kB
必要機器：マウス, MIDI 音源必須, MIDI インターフェース（または RS-232 C ポートに接続可能な音源）

■主な特徴
①GS／GM 音源に対応②15トラック＋1リズム・トラック③スタンダード MIDI ファイルとの双方向データ・コンバータを標準装備④コンテンツ機能⑤ RS-232 C 出力可能⑥EMS メモリに対応し最大999小節まで編集ができる⑦演奏データ譜面印刷機能

■キャンペーン期間
平成5年7月31日まで

■グレードアップ料金
15,000円

■問い合わせ先
〒102東京都千代田区九段南2-7-6
(株)ダイナウェア東京本部
☎03-3222-7822

その他

情報管理・文書作成・通信機能を統合したツール

●オムロン
●Massif（マシフ）PA 102-24-2 S
●価格　　　　99,800円

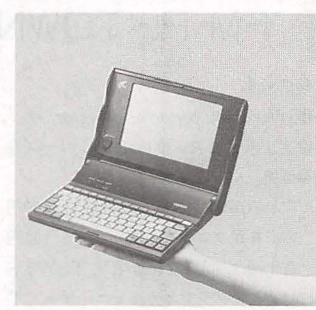
オムロンの「Massif」は, 個人の情報管理機能と通信機能を一体化したパーソナル・インテリジェント・コミュニケータです。

FAX 機能付のモデムを内蔵し, ワープロ機能も搭載していますから, ワープロで作成した文書をすぐさま FAX 送信することができます。

サイズは B 5判相当で, 厚さ35 mm, 重量880 g の小型・軽量を実現しています。640×400ドットの液晶ディスプレイとフルキーボードも搭載しています。

さらにスケージュール機能, 名刺管理, 電卓機能など, ビジネスに必要なパーソナル情報管理ソフトを標準で搭載しており, 便利機能を集約しています。

■問い合わせ先
〒140東京都品川区北品川4-7-35
オムロン(株)
☎03-5488-3216



ゴザールの秘密

●NEC

NEC では, 期間中, 対象商品を買った人の中から, 人気テレビ CM キャラクタ「バザール・デ・ゴザール」の秘密がわかる「秘密の小箱」を抽選で貰えるキャンペーンを6月12日から実施しています。

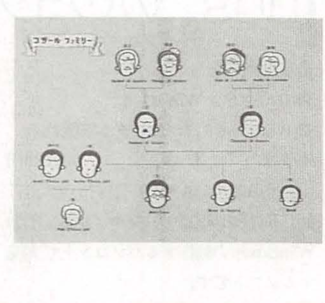
人気のサルは, 名前を「バザール・デ・ゴザール」といい, 11月10日生まれ（サソリ座）, 日本の文化を勉強するためにザイールからやって来ました。

祖父はゴダール・デ・ゴザール, 祖母はビネガー・デ・ゴザール, 父はデッサン・デ・ゴザール, 母はショコラ・デ・ゴザール, 兄はジャン・クロール, 弟はスモールといいます。

これまで,「寄り道はいけないでゴザール」,「ロープ渡り」,「渡りに竹竿でござーる」「バザールはトロッコに乗って」,「上がる一方でござーる」の5作品に出演してきました。

次回放映 CM から, 新展開が予定されています。

■問い合わせ先
〒108-01東京都港区芝5-7-1
日本電気(株)
☎03-3454-1111

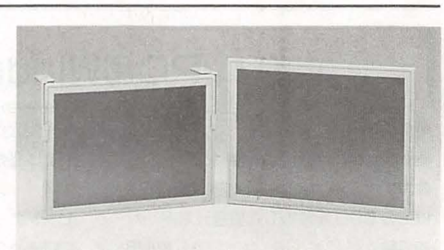


覗（のぞ）き見防止機能付CRTフィルタ

●住友スリーエム
●3 M コンピュータフィルター PF 300／400
●価格
PF 300　　　　35,000円
PF 400　　　　37,000円

住友スリーエムの「3 M コンピュータフィルター PF 300／400」は, 覗き見防止機構付の CRT ディスプレイ用フィルタです。

外光を吸収し蛍光灯やオペレータ自身の画面への映り込みを防止するとともに文字や図形をバックの画面とのコントラストを鮮明にすることで, 長時間コンピュータを操作して目が疲れるのを防止します。



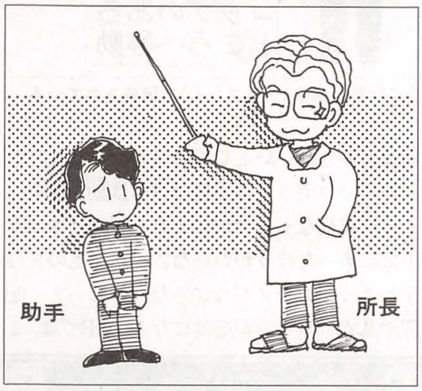
内部構造は, 特殊反射防止処理されたガラスの間に極微細のルーバーを組み込んだライト・コントロール・フィルムになっています。ルーバーによって視野角が約60度に制限されるので, 左右約30度の角度から誰かがディスプレイを覗きこんでも画面は真っ黒で情報は読めません。

■問い合わせ先
〒158東京都世田谷区玉川台2-33-1
住友スリーエム(株)
☎03-3709-8169

新しいWindowsプログラミング環境をモノにする！

Visual Basic（ビジュアル ベーシック）研究所

◉所長：竹宮 恵亀
Keiki Takemiya
▲Illustration：Jun Isiguro



1か月ぶりのごぶさたです。世間では，日本語Windows3.1が発売され，爆発的に普及しているようですね。私もさっそく購入して，記事作成に，通信にと，ゴリゴリ使っています。

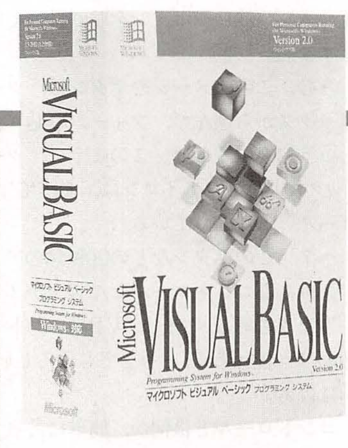
Windows3.1は，動作はキビキビ，安定性もバツグン，デザインもかっこいい，アウトライン・フォントで文字もキレイと，いいことづくめです。

このWindows上で，とてもカンタンにプログラムが作れる，それがこの連載で紹介している『Visual Basic』（ビジュアル・ベーシック：以下VBと略）なのです。

その応用範囲は広く，ゲーム制作からビジュアル・プレゼンテーション，教育現場にも使えることでしょう。

今月は，数値を入力して，物体を放り投げて目標に当てる，というゲームを作りながら，VBの紹介をしたいと思います。





動作環境：メモリ4.6Mバイト以上
HDD空き容量6Mバイト以上

Microsoft
Visual Basic
Programming System for Windows
Ver.2.0（日本語版）

■価格40,000円
■対応機種
Windows3.0以上が動作する全機種
■問い合わせ先　マイクロソフト㈱
〒151東京都渋谷区笹塚1-50-1笹塚NAビル
☎03-5454-2300

■第2回■
太陽の動きを“コントロール”する！

復習　VBの利点は？

所長　先月は，連載の第1回目ということで，VBのプログラムの作りかたの流れを，簡単に説明したわけだな。VBが，手軽にWindows上のプログラムを作成できるという，雰囲気だけでも味わってもらえたかな？　どうかな，助手君。

助手　それはもう，バッチリですよ，所長。

所長　あいからわず，調子だけはいいな。じゃあ，どんな風に手軽なのか，その利点を言ってみたまえ！

助手　えーっとですね，それはですね，アレですよね，アレ。そう，画面デザインやグラフィック・データの作成が楽なんですよね。

所長　それだけかね？

助手　…あと何かありましたっけ？

所長　VBで作ったプログラム自体が，Windows上で動いているから，実行したプログラムの操作もすべてWindowsと一緒なのだ！…助手君，もしかしたら，先月説明したこの意味を理解していなかったとか…？

助手　え，そんなこと言ってましたっけ？

所長　…よろしい，君にもわかるように，もう少しやさしく説明してあげよう。いいかい，ボク。ゲームやワープロを使ってみたことがあるかい？

助手　所長，気持ち悪いから，普通の話しかたでいいですよ。

所長　おぉ，そうか。いろいろなワープロを使っていると，似たような操作でも，操作のしかたがちがったりするだろう。メニューを開くのに，ESCキーを使ったり，ファンク

ション・キーを使ったりとな。

助手　たしかに，それはありますね。

所長　そういう操作から，メニューの開きかた，数値の見せかた，果てはヘルプ機能まで，ユーザー・インターフェースすべてを統一しているのがWindowsなのだ。どうだどうだ，そのすごさがわかったか？

助手　うーん，それはスゴイ！　ような気がします。

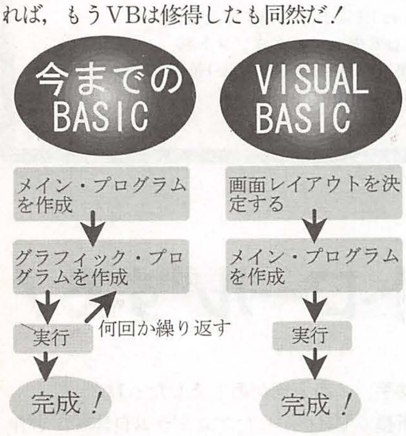
所長　さらに，このVBでは，そんな操作環境を簡単に作れるように，たくさんのパーツや機能が用意されているのだ。あるソフト・メーカーのプログラマーは，VBを見て「オレは今まで何を苦労をしてきんだー！」と驚喜乱舞した，という逸話があるらしい。

助手　それもスゴイ！　ような気がします。

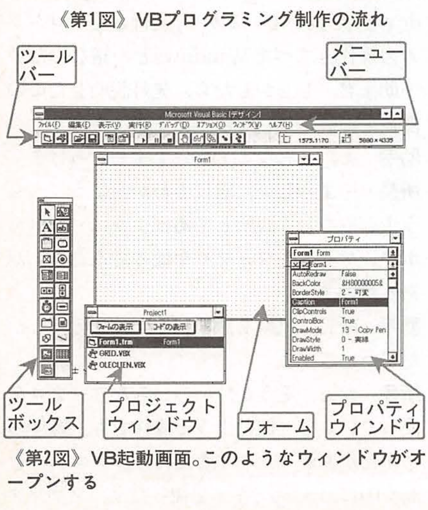
所長　…。

今月は“コントロール”に挑戦だ！

所長　さて，いよいよ本題に入ることにしよう。今月は，VBのプログラミングで中心的な役割を果たす，“コントロール”についてくわしく説明するぞ。この考えかたさえ理解できれば，もうVBは修得したも同然だ！



《第1図》VBプログラミング制作の流れ



《第2図》VB起動画面。このようなウィンドウがオープンする

助手　コントロールというと，直訳すると「支配」「管理」「制御」「操縦」ですね。なんとなくニュアンスはわかりますよ。

所長　前回のサンプル・プログラムでわかったと思うが，VBのプログラミングの流れは**第1図**のようになっているのだ。

助手　これは覚えていますよ。VBを起動すると**第2図**のような画面になって，このフォームの中に，イメージ（絵）やボタンを貼り付けていくんですよね。

所長　うむ，このイメージやボタンは，ツール・ボックスから選んで，フォームに貼り付けるという形を取るのだ。このように，ツール・ボックス上にあるアイコンは，すべて“コントロール”と呼ばれている。

助手　へ？　このボタンなどの20種類のアイコンが，みんなコントロールなんですか？

所長　さようである。つまり，VBのコントロール部品は20種類ある，と考えてもよろしい。

助手　ははぁ。

所長　コントロールとは何か，簡単に言ってしまえば，VBであらかじめ用意されている，ユーザー・インターフェースを構成する部品のことなのだ。

助手　ははぁ。

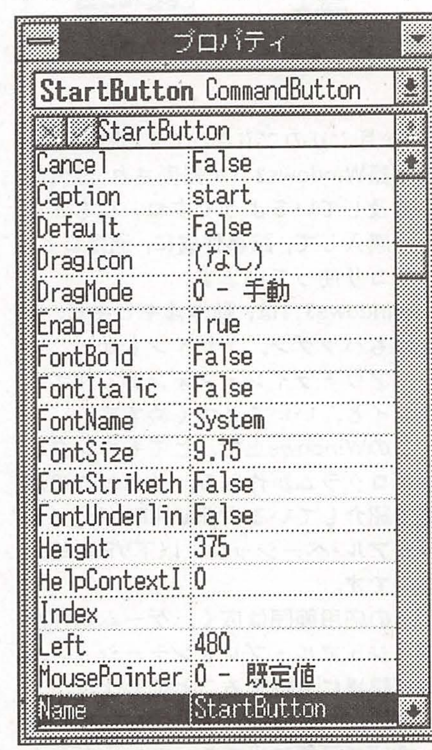
所長　む，わかってないな，助手君。よろしい，モノにたとえて説明しよう。えーと，簡単なロボットを作るとしよう。ロボットは，手足・胴体・頭，頭には目（カメラ）・口（スピーカ）・耳（マイク）などの，いろいろな部品でできているだろう。これと同じように，VBのプログラムは，ボタン，イメージなどの，さまざまなコントロール部品からできているのだ。

助手　でも，ロボットは部品だけじゃ動きませんよね。

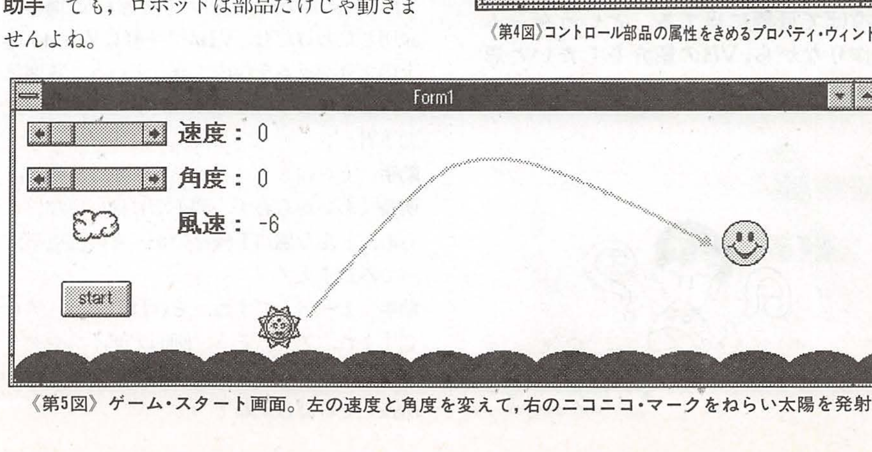


《第3図》VBもこのように部品と命令(プログラム)で構成されている

所長　おぅ，いいところに気がついたな。たしかに，ロボットは手足だけでは動かない。まず，重要なセンサが多くある頭は，やはり上部にあったほうがいいな。また，足の先に手があってもモノがつかめないから…と，配置や基本デザインが必要になる。VBでは，こ



《第4図》コントロール部品の属性をきめるプロパティ・ウィンドウ



《第5図》ゲーム・スタート画面。左の速度と角度を変えて，右のニコニコ・マークをねらい太陽を発射！



れを“フォーム”と呼んでいる。つまり，プログラムが動作するウィンドウのことだな。

助手　ボタンや絵を貼り付けるところですね。

所長　さらに，ロボットに「コップを持たせる」など，目的を持たせた場合を考えてみよう。ロボットに「コップを持て」と話すと，マイクがその音声命令を拾って，コップを目のカメラで探しはじめる。頭を左右に振る。コップを認めたら，手をコップにのばす。などなど，いろいろ部品を動作させる必要がでてくるわけだ。これが，VBではBASICコードとして，各部品に与えられているのだ（**第3図**）。どうだどうだ，理解できたか？

助手　もう，バッチリですよ，所長！

所長　ホントかなぁ…。

どうしてコントロール部品を使うか？

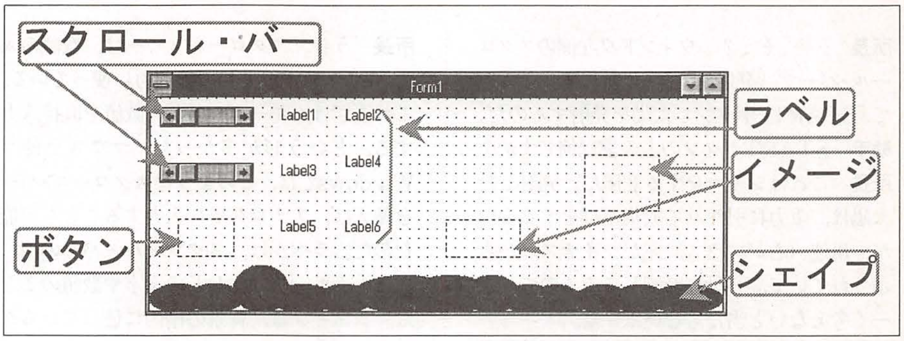
所長　というわけで，VBで用意されているコントロール部品は，20種類あるわけだ。

助手　ボタンは押すもの，というのはわかりますが，他にはどんな種類があるんですか？

所長　コントロールは，大まかにわけると「汎用的なユーザー・インターフェース部品」「ボタンの形をした部品」「ファイル用のインターフェース部品」「グラフィック用の部品」「その他の部品」などがある。くわしくは，この連載で順次紹介していこう。

助手　ふーん，いろいろあるんですねぇ。全部使い切らないといけないんですか？

所長　そんなことはないぞ。プログラムの作成を家の建築でたとえるなら，今までのプログラムは注文建築の住宅で，VBのプログラムはプレハブ住宅であると言えるだろう。注文建築の住宅のように一つ一つ部品を作り込むよりも，プレハブ住宅のようにすでにある部品を組み合わせたほうが，簡単に早くプログラムができあがるはず。さらに，目的に合った，必要な部品だけを選べばいいから，少しずつ覚えることもできるわけだ。



《第6図》これが今回使用したコントロール部品だ

“プロパティ”とは何だ？

所長　プレハブ住宅がいかに簡単に早く家を作れても，屋根の色や，トイレや風呂の建築材，キッチンのレイアウトまで，どれもまったく同じでは飽きてしまうはず。色やレイアウトぐらいは，自由に変更したいよな。

助手　それは，当然ですよね。ボクの家と所長の家がまったく同じなんて，想像したくありません！

所長　プログラムの世界でも同じように，みんな同じ色，同じ大きさのボタン，同じスクロール・バーではつまらないので，コントロール部品ごとにそれぞれに色や大きさを変えたり，動作を変更できるようになっているのだ。このようなコントロール部品のデータのことを，“プロパティ”と呼んでいる。

助手　えーと，プロパティを辞書を調べると…，「特性」という意味ですね。

所長　ボタンで言えば，大きさだけでなく，色や文字の大きさ，書体などを，ボタンごとに自由に設定できるわけだな。こんな風に，コントロール部品の種類ごとに，プロパティがあらかじめきまっているわけだ。

助手　実際には，どうやって設定したり変更したりするんですか？

所長　フォーム上のコントロール部品をクリックして，プロパティ・ウィンドウを開けばいいのだ（**第4図**）。

今月のサンプル・プログラムは“太陽をコントロール！”

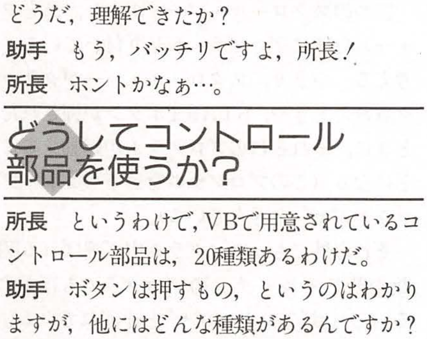
助手　所長，いよいよプログラミング開始ですね。

所長　うむ。今回のサンプル・プログラムは，熟考のうえ，『太陽をコントロールする！』というモノにする。

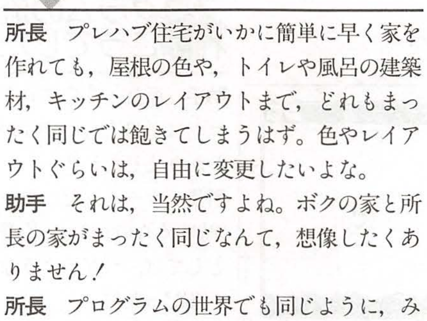
助手　…もしかして，前回が「月が動く」だったから，今回は太陽に，という安易な…。

所長　そ，そんなことはないぞ！　これはいにしえより伝わった，『北風と太陽』をモチーフにした，高尚なテーマのゲームなのだ！　ゲームの背景はだな，負けた北風がニセ太陽と組んで天空を支配してしまい，われらがヒーローの太陽くんが西から昇るしかないという屈辱を浴びながら，なんとかもとの地位を取り返そうというストーリーがあって…。

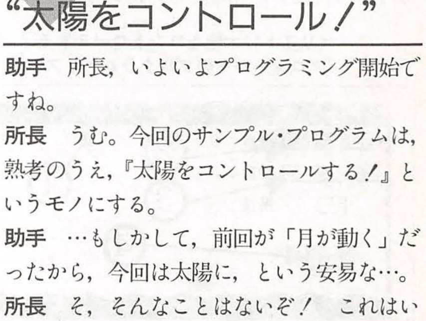
助手　まぁ要は太陽を打ちだして，ニセ太陽にぶつければいいわけですね。簡単なルールじゃないですか（**第5図**）。



《第7図》まずレイアウトなど，画面デザインをきめる



《第8図》プロパティをそれぞれきめていく



《第9図》アイコン・エディタでグラフィック・データを作成

所長　…そ，そう？　ウィンドウ左側のスクロール･バーで「発射速度」「発射角度」をきめて「START」ボタンで太陽を発射するのだ。

助手　STARTボタンの上の雲は何ですか？

所長　これはジャマをする北風だ。発射した太陽は，重力に引かれて放物運動をするのだが，風速（右がプラス，左がマイナス）が表示されていて，移動に影響してくるので，よーく考えないと当たらないはずだ。

こんなコントロール部品を使用している！

所長　それでは，プログラムの解説をしていこう。使ったコントロール部品は，

- **水平スクロール・バー×2**
- **ボタン×1**
- **イメージ×3**
- **ラベル×6**
- **シェイプ×多数**

となっている（**第6図**）。

助手　なんだか，初耳のものがありますね。

所長　うむ，スクロール・バーは，数値の入力，ここでは速度と角度の入力に使っている。これまでは，キーボードから数値を直接入力する，という形が多かった。マウスを使うWindowsでは，このようなスクロール･バーを使えば，アナログ風に入力することも可能なのだ。ラベルは，スクロール・バーの隣にある「速度」「角度」などの文字や数値のことだ。シェイプは，背景の楕円に使っているグラフィックのことだ。

助手　なるほど。あとはSTARTボタンと，太陽などのイメージ（絵）ですね。しかし，この太陽や雲は見たことがあるような…。

所長　これは，VBのサンプル･データに入っていたものを，『アイコン･エディタ』で修正しただけのものだ。やっぱりWindowsは便利だなぁ。はっはっは。

助手　なーんだ，所長の絵にしてはうますぎると思いましたよ。

所長　…。

プログラムの流れはこうでした

助手　所長，このプログラムはどのくらい時間がかかりましたか？

所長　うーん，だいたい2時間くらいかなぁ。作業としては，つぎのような手順だったぞ。

①画面のレイアウト

前回と同じようにVBを起動して，ツールバーから必要なコントロール部品をフォーム上に配置していく（**第7図**）。シェイプについては，適当に海らしく配置する。

②プロパティの設定

各コントロール部品をクリックして，プロパティ･ウィンドウを表示し**第1表**のように各プロパティを変更する（**第8図**）。

③イメージ・データの作成

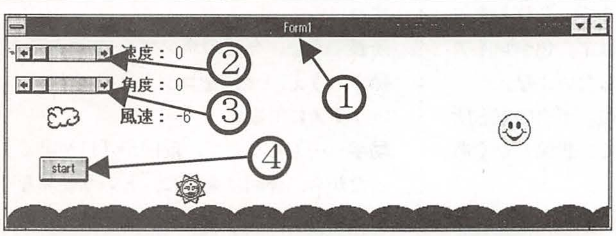
イメージにデータを貼り付ける。前回は，『ペイント・ブラシ』というお絵描きツールを使ったが，今回はWindows3.1に付属してくる『アイコン・エディタ』を使用。アイコン・エディタを起動し，VBのサンプル・データの太陽をオープン（**第9図**）。これに少し手を加えて，VBにコピー。同じことをニセ太陽（ニコニコ・マーク）と雲のアイコンについても行なう。

④BASICプログラム・コードの入力

二つのスクロール・バー，ボタン，あとフォーム自体にプログラムが貼り付いていると考える。つまり，スクロール・バーがクリックされたときや，STARTボタンが押されたときに，それぞれのプログラムが起動することになる（このプログラムを“イベント・プロシージャ”と呼んでいる）。

それ以外にも，プログラム中で呼ばれる関数やサブ・ルーチンのプログラムも存在する（これは“プロシージャ”と呼ばれている）。

《リスト1》太陽をコントロールする！　イベント・プロシージャのプログラム・リスト



①

VB2.FRM　オブジェクト: Form　プロシージャ: Load

```
'
'プログラム起動時の初期化プロシージャ
Sub Form_Load ()
    Randomize               '乱数の初期化

    sunx = Sun.Left         '太陽の初期位置を保存する
    suny = Sun.Top
    StartNikoNiko           'ニコニコマークの位置を設定する
    StartWind               '風速を設定する

End Sub
```

②

VB2.FRM　オブジェクト: HScroll_speed　プロシージャ: Change

```
'
'速度のスクロールバーの値が変化したときに実行されるプロシージャ

Sub HScroll_speed_Change ()
    speed.Caption = HScroll_speed.Value     '速度のスクロールバーの値をラベルの
End Sub                                     'Captionに設定して表示する
```

③

VB2.FRM　オブジェクト: HScroll_deg　プロシージャ: Change

```
'
'角度のスクロールバーの値が変化したときに実行されるプロシージャ

Sub HScroll_deg_Change ()
    deg.Caption = HScroll_deg.Value     '角度のスクロールバーの値をラベルの
End Sub                                 'Captionに設定して表示する
```

④

VB2.FRM　オブジェクト: StartButton　プロシージャ: Click

```
'
'Startボタンが押された時に実行されるプロシージャ

Sub StartButton_Click ()
        speed = HScroll_speed.Value         '速度のスクロールバー値をspeedに代入する
        deg = HScroll_deg.Value             '角度のスクロールバー値をdegに代入する
        vx = Cos(pi * deg / 180) * speed    '速度のX軸成分を計算しvxに代入する
        vy = Sin(pi * deg / 180) * speed    '速度のY軸成分を計算しvyに代入する
        StartSun vx, vy                     '太陽を動かす
        StartNikoNiko                       'ニコニコマークの位置を決める
        StartWind                           '風速を設定する
End Sub
```

まとめ

所長　VBは「リストを紹介する」という点ではキビシイものがあるが，簡単に表すと**リスト1**，**リスト2**のようになる。この他にも，プロパティを**第1表**のように，多少変更したりしているところがあるけれども，まぁだいたい感じはつかめたんじゃないかな？

助手　とにかくコントロールが大事，ということですね。

所長　今回紹介したコントロール以外にも，いろいろおもしろい機能があるようだぞ。次回以降で，紹介していくことにしよう。

助手　それでは，また来月！

《第1表》コントロール部品の変更したプロパティ

水平スクロール・バー1	
Name	HScrollspeed
Max	255
Min	0
水平スクロール・バー2	
Name	HScrolldeg
Max	90
Min	0
ラベル1	
Name	speedTitle
Caption	速度
FontName	MSゴシック
FontSize	12
ラベル2	
Name	speed
Caption	0
FontName	MSゴシック
FontSize	12
ラベル3	
Name	degTitle
Caption	角度
FontName	MSゴシック
FontSize	12
ラベル4	
Name	deg
Caption	0
FontName	MSゴシック
FontSize	12
ラベル5	
Name	WindTile
Caption	風速
FontName	MSゴシック
FontSize	12
ラベル6	
Name	Wind
Caption	0
FontName	MSゴシック
FontSize	12
ボタン1	
Name	StartButton
Caption	start
イメージ1	
Name	Sun
イメージ2	
Name	NikoNiko
イメージ3	
Name	Kumo

《リスト2》太陽をコントロールする！　その他プロシージャのプログラム・リスト

```
VB2.FRM
オブジェクト: (general)   プロシージャ: StartWind
'
'風速を設定するプロシージャ
'
Sub StartWind ()
    wind_speed = Int(Rnd * 30 - 15)     '-15～15の間でランダムに風速を決める
    Wind.Caption = wind_speed           '風速をラベルのCaptionに設定して表示する
End Sub
```

```
VB2.FRM
オブジェクト: (general)   プロシージャ: StartSun
'
'太陽を移動させるプロシージャ
'
Sub StartSun (vx, vy)
    Beep                                       'ビープ音を鳴らす
    Do While Sun.Top < sunx                    'もし太陽が初期位置より上にある間
                                               '    ループを実行する
        If CheckBox() = 1 Then                 'もしニコニコマークとぶつかったなら
            For i = 1 To 30                    'ビープ音を30回鳴らしてループをぬける
                Beep
            Next i
            Exit Do
        End If
        Sun.Move Sun.Left + vx, Sun.Top - vy   '速度の分だけ太陽を移動させる
        vy = vy - g                            'Y軸方向だけ重力分速度を減らす
        vx = vx + wind_speed / 3               'X軸方向だけ風速分速度を変化させる
        For i = 1 To 10000                     'ウエイトループ
        Next i
    Loop
    Sun.Top = suny                             '太陽を初期位置に戻す
    Sun.Left = sunx

End Sub
```

```
VB2.FRM
オブジェクト: (general)   プロシージャ: StartNikoNiko
'
'ニコニコマークの位置をランダムに設定する
'
Sub StartNikoNiko ()
    NikoNiko.Top = Int(2040 * Rnd + 0)
    NikoNiko.Left = Int(3720 * Rnd + 5160)
End Sub
```

```
VB2.FRM
オブジェクト: (general)   プロシージャ: CheckBox
'
'太陽とニコニコマークが重なるかどうかを判定するプロシージャ
'
Function CheckBox ()
    y1 = Int(Sun.Top)
    y2 = Sun.Top + Sun.Height
    y3 = Int(NikoNiko.Top)
    y4 = NikoNiko.Top + NikoNiko.Height
    flag1 = Check(y1, y2, y3, y4)

    x1 = Int(Sun.Left)
    x2 = Sun.Left + Sun.Width
    x3 = Int(NikoNiko.Left)
    x4 = NikoNiko.Left + NikoNiko.Width
    flag2 = Check(x1, x2, x3, x4)

    If flag1 = 1 And flag2 = 1 Then
        CheckBox = 1
    Else
        CheckBox = 0
    End If
End Function
```

```
VB2.FRM
オブジェクト: (general)   プロシージャ: Check
'
'２つの直線が重なるかどうかを判定するプロシージャ
'
Function Check (p1, p2, q1, q2)
    If q1 > p2 Or p1 > q2 Then
        Check = 0
    Else
        Check = 1
    End If
End Function
```

```
VB2.FRM
オブジェクト: (general)   プロシージャ: (declarations)
'
'宣言部
'
Dim sunx, suny, wind_speed     '太陽の初期位置X、Y、風速
Const g = 9                    '重力の加速度
Const pi = 3.14159             'パイ
```

連載企画

アイデアで勝負！
Bug太郎のプログラム・タイム
その8
——「緊急対談！プロに学ぶ小技集」——

谷　裕紀彦

ごあいさつ

みなさんこんにちは，Bug太郎です。ガウ・エンターテインメントの制作による，メガドライブ版「エクスランザー」の発売を記念して，今回は，そのメイン・プログラマーである豊田利夫氏（以下T氏）との対談形式でプログラム・テクニックを学びたいと思います。

T氏は高校生時代に，あの名作「グラナダ」のゲーム・デザイン＆メイン・プログラムを担当したすごい人です。

僕自身，T氏に会って以来プログラム技術的に多大なる影響を受けているので，今回はいろいろおもしろい話が聞けると思いますよ。

それでは，さっそく本題に入りましょう。

T氏のゲームへのこだわり

—まずはじめに，あいさつを。

T氏：やあ，ひさしぶり！みんな元気に現実逃避してるかなー？イエー！！

—……さて，Tさんがゲーム制作するようになったのはどうして？

T氏：パソコンで，「ゼビウス」を作りたいと思ったのが最初だったんだ。ゲーム・センターに行くのは学校で禁止されていたから，パソコンを買って，自分で「ゼビウス」を作って……という初心者の甘い考えで(笑)。結局，当時の僕には作れませんでしたけどね。

—なるほど，そのへんは僕も同じような動機だね。

T氏：今思えば，いきなり初心者が「ゼビウス」なんて作れるわけがないんだよね。読者の中にも同じように安易な考えをもっている人がいるんじゃないかな？　まず最初のうちは基礎からやる。これはすべての学習に共通する基本だと思うよ。そしてプログラムの基礎勉強にはベーマガが最適だと。

—うまい！いいこと言いますね。それでは，Tさんがゲームを作るときのテーマってどういったものなのかな。

T氏：なんで「お兄さん口調」なの？雑誌のインタビューって必ずそういう文体になっちゃうんだよなあ。って，えーとなんだっけ？ああそうそう，僕が目指すものは他のゲームでは味わえない楽しさを与えるようなゲーム作りなのだ。

—なかなかカッコイイ発言ですね。

T氏：僕は飽きっぽいタイプなんで，流行(はや)ってるゲームでもすぐ飽きちゃうんだ。そういう反発からゲームを作ることが多い。もっとちがったゲームがプレイしたいぞ！ってね。

これまでの質問でT氏がどのような人物か，大体わかってもらえたでしょう。では，実際のゲームに役立つT氏独自（？）のテクニックを聞いてみることにしましょう。

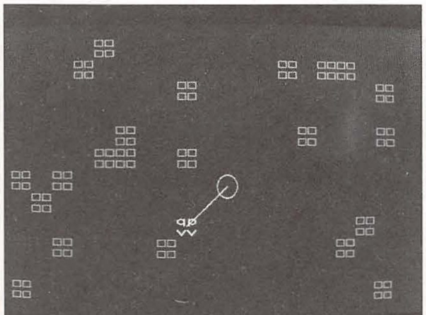
T氏のプログラム技術

さて，T氏のプログラム・テクニックといえば，僕自身かなり勉強させられており，この講座の第3回目でやった方向探索のプログラムも，何を隠そう「グラナダ」で使われていたアルゴリズムだったのです。

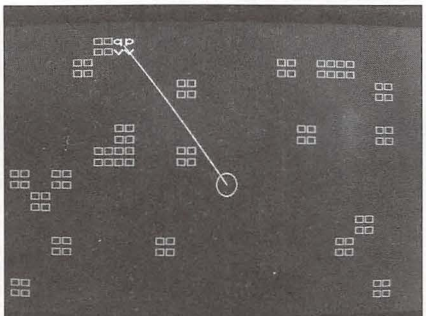
このように，T氏は毎回ゲームに独自の工夫をするのですが，今回は「エクスランザー」の中で使われたプログラム・テクニックを紹介してもらいましょう。

T氏：ここから先はプロの人は読んじゃだめだぞ(笑)。まぁそれほどハイテクは使ってないけどね。

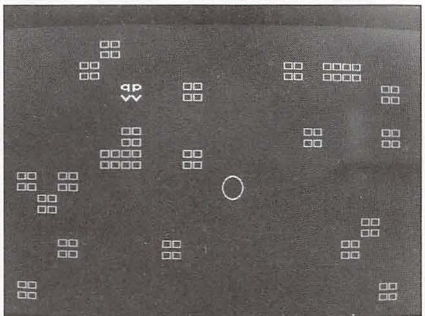
まず見てわかるところでは，特種なラスター・スクロールで背景を立体的に見せたり，マップ画面の書き換えによる連鎖崩壊（なんと「ペイント処理」をマップ上でやっているのだ）とか，派手な爆発など。あと誰も気づかないような小技では，足場を踏みはずさない敵（2面のロボット。ジャンプする前に着地点の地形を判定することで酸の池に飛び込み自殺するのを防いでいる）や，自機と敵との間に壁があった場合は弾を発射しない敵（5面ロボットと6面ターゲット。敵が自機を見る「視線」処理をしている）などがシブイね。



▲《写真1》敵は中心に固定。自機を8，2，4，6キーで移動させる



▲《写真2》敵は，自機との間に何もなければ弾を発射する

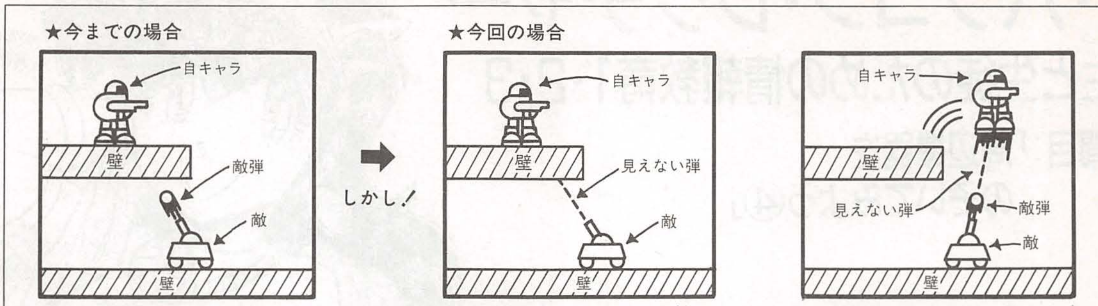


▲《写真3》自機との間に壁があると弾を発射してこない

—さすがT氏！っといった感じですね。それじゃあ，今回は『自機と敵の間に壁があった場合に弾を発射しない敵』をBASICで作ってみましょうか。

T氏：プロに学ぶとかいうわりにずいぶん地味だな。

—まずは基礎からってさっき言ってたじゃないですか。



●自キャラと敵の間に壁があっても，平気で弾を撃ってくるのがほとんどだった。

●あらかじめ，自キャラと敵の間に壁があるか，ないか見えない弾でチェックする。

●そうすれば，このように敵から自キャラが見える時だけ敵弾を発射させることができる。

《第1図》自機との間に壁があった場合に弾を発射しない敵の考えかた

そしてプログラム

T氏の指導の基に完成したプログラムが，**リスト1**になります。操作方法は自キャラをテンキーの2，4，6，8キーで動かすだけです。敵は中心に固定されています。

敵と自キャラの間に壁がなければ，お互い白いラインでつながるようにしてあります。

今回のプログラムのポイントになる部分は，270行から490行にあります。簡単に説明すると，まず敵と自キャラの間に壁があるかないかを調べるために，敵から目に見えない弾を発射します。その弾が途中壁に当たれば，敵と自キャラの間に壁が存在することになるわけです。本当は敵と自キャラの間の壁のすべてを調べたらよいのですが，それだと処理が重いので，手前から順番に少しずつ調べているわけです。

なぜこんな処理が必要なのでしょうか？　それはゲームに戦略性をもたせるためです。敵に見つからないように壁に隠れながら進む。これって結構おもしろいと思いませんか？

ちなみに，**リスト1**では，420行の注釈を取り除くと，目に見えない弾の移動確認ができるようになっています。

最後のまとめ

—T氏，最後にまとめてくださいよ！

T氏：このテクの応用技はかなりいっぱいあるはずなので，みなさん自分で考えてみるように。そう，さっき言った足場を踏みはずさない敵もこれの応用なのだ。あぁ・・バラしちゃったよぅ（笑）。

—では，また来月。みなさんからのお便りもお待ちしています。

《第1表》変数表

変数	内容
MX，MY	＝自キャラの座標
SX，SY	＝見えない弾（壁，自キャラ・チェック用）の座標
XN，YN	＝見えない弾の移動量
SC	＝見えない弾用のフラグ
M(X，Y)	＝当たりチェック用マップ配列（19≧X≧0，11≧Y≧0）

《リスト1》自機との間に壁があった場合に弾を発射しない敵のプログラム・リスト

```
100 ' LIST 1
110 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z        ' PC-9801 ｶﾞﾒﾝ ｼｮｷｶ
120 SCREEN 3:CLS 3:DIM M(20,12)                     ' 640*400 ｶﾗｰ･ﾓｰﾄﾞ
130 GOSUB *MAPPUT
140 *INIT
150 MX=RND(1)*19:MY=RND(1)*11:IF M(MX,MY)<>0 THEN 140
160 M(MX,MY)=2:SC=0
170 *MAIN
180 GOSUB *MMOV
190 GOSUB *ESET
200 IF SC=1 THEN GOSUB *SCMOV
210 FOR T=0 TO 400:NEXT             ' ｳｪｲﾄ (ｵｿｲ ﾏｼﾝ ﾊ 400 ｦ ﾁｲｻｸｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡)
220 GOTO *MAIN
230 *ESET
240 CIRCLE(336,216),16,6
250 IF SC=0 THEN GOSUB *SCSET
260 RETURN
270 *SCSET                          ' ｻｰﾁ ﾎﾟｲﾝﾄ ｻﾞﾋｮｳ､ｲﾄﾞｳ ﾎｳｺｳ ｾｯﾄ
280 SC=1:SX!=336:SY!=216
290 XA=(MX*32+16)-SX!:YA=(MY*32+16)-SY!
300 IF XA<>0 THEN *BATN
310 XN!=0:YN!=16
320 IF SY!>MY*32+16 THEN YN!=-YN!
330 RETURN
340 *BATN
350 AT!=ATN(YA/XA)
360 XN!=-COS(AT!)*16:YN!=-SIN(AT!)*16
370 IF SX!<MX*32+16 THEN XN!=-XN!:YN!=-YN!
380 RETURN
390 *SCMOV                          ' ｻｰﾁ ﾎﾟｲﾝﾄ ｲﾄﾞｳ
400 SX!=SX!+XN!:SY!=SY!+YN!
410 IF SX!<8 OR SX!>631 OR SY!<8 OR SY!>375 THEN *SCCUT
420 'PSET(SX!,SY!),3               ' ｺﾉ ﾁｭｳｼｬｸ ｦ ﾊｽﾞｽﾄ ｻｰﾁ ｽﾙ ﾃﾝ ｶﾞ ﾒ ﾃﾞ ﾜｶﾘﾏｽ｡
430 IF(M((SX!-16)/32,(SY!-16)/32)=1)THEN *SCCUT
440 IF(M((SX!-16)/32,(SY!-16)/32)=2)THEN *SCHIT
450 RETURN
460 *SCHIT                          ' ｻｰﾁ ﾎﾟｲﾝﾄ ｶﾞ ｼﾞｷｬﾗ ﾆ ﾋｯﾄ
470 LINE(336,216)-(MX*32+16,MY*32+16),7
480 FOR I=0 TO 1000:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
490 *SCCUT:SC=0:CLS 2:RETURN
500 *MMOV                           ' ｼﾞｷｬﾗ ｲﾄﾞｳ
510 M=0:N=0:I0=INP(&HE0):I1=INP(&HE1)
520 IF(I0=251)AND(MY<11)THEN N=N+1:GOTO 570
530 IF(I0=239)AND(MX>0)THEN M=M-1:GOTO 570
540 IF(I0=191)AND(MX<19)THEN M=M+1:GOTO 570
550 IF(I1=254)AND(MY>0)THEN N=N-1:GOTO 570
560 GOTO *MMVSTEP
570 IF M(MX+M,MY+N)<>0 THEN GOTO *MMVSTEP
580 GOSUB *MCLR:M(MX,MY)=0
590 MX=MX+M:MY=MY+N
600 *MMVSTEP
610 GOSUB *MPUT:M(MX,MY)=2
620 RETURN
630 *MCLR                                    ' ｼﾞｷｬﾗ ｸﾘｱ
640 LOCATE MX*2,MY*2   :PRINT "  ";
650 LOCATE MX*2,MY*2+1:PRINT "  ";
660 RETURN
670 *MPUT                                    ' ｼﾞｷｬﾗ ﾋｮｳｼﾞ
680 COLOR 7
690 LOCATE MX*2,MY*2   :PRINT "qp";
700 LOCATE MX*2,MY*2+1:PRINT "vv";
710 RETURN
720 ' ｶﾍﾞ ﾋｮｳｼﾞ
730 *MAPPUT
740 COLOR 2
750 FOR I=0 TO 23
760  X=RND(1)*19:Y=RND(1)*11:M(X,Y)=1
770   LOCATE X*2,Y*2:  PRINT "ロロ";
780   LOCATE X*2,Y*2+1:PRINT "ロロ";
790 NEXT I
800 RETURN
```

ザ・パソコン・レクチャー

先生と生徒のための情報教育1・2・3

5時間目：「周辺機器をのぞいてみよう④」



by
くりひろし



★まだまだ続く周辺機器の話ですが，家庭用ゲーム機でも使われるようになり，がぜん注目度の高くなった周辺機器が，マウスです。

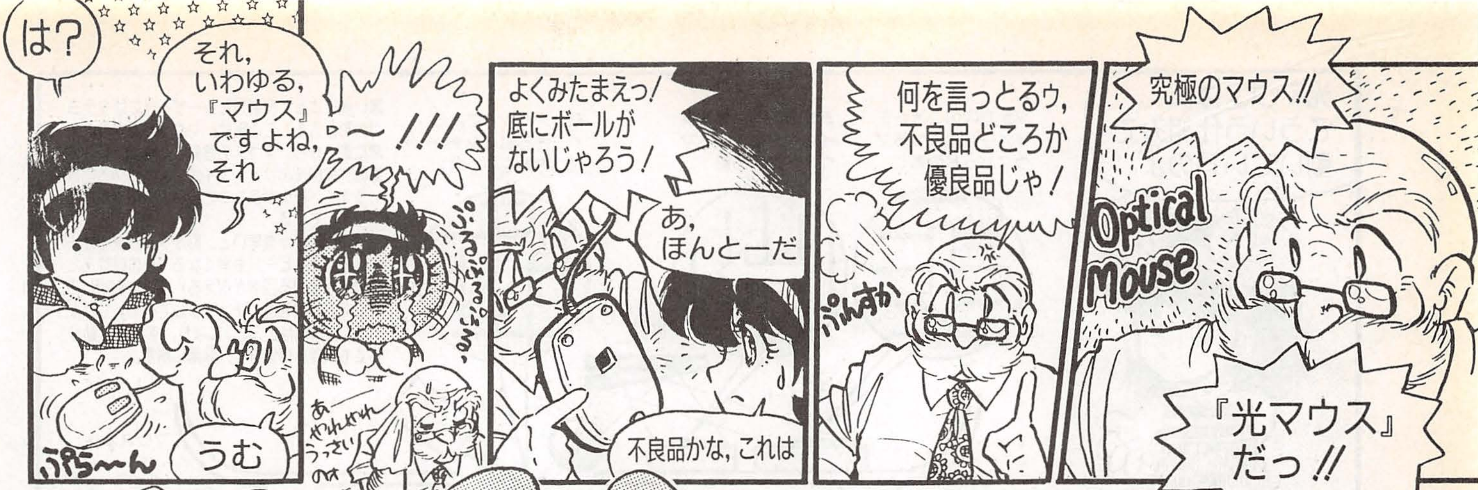
★光マウスは，光学マウスともいいますが，原理としてはじつはCD-ROMなんかよりもはるかに簡単で，要するに影絵の仕組みで動いているのです。

★それに対して，一般のマウスでは，内部のボール（コントロールボールといいます）がころがる量を，ローラーのついたカウンタで直接測定しています。最近のマウスはだいぶ精度が良くなってきましたが，ひところのマウスのボールは，ゴムのコーティングもされてなく，あんまりスベスベのところでは，かえってボールが転がらなくてマウスが使えない…なんてこともありました。

★一般的なキーボードは，ざっと数えても50個以上のキーがあります。それに対して，マウスやジョイパッドなどのポインティング・デバイスは，ボタンが2個くらい，それにボールか十字キーといったように，きわめてシンプルです。むずかしい操作を必要としない，カンタンなはずの周辺機器なのですが…マウスの場合，意外とむずかしいのがその独特の操作である，ドラッグなどです。慣れないと，ドラッグ操作はついヘンなところで指を放してしまったり…。紹介していませんが，ボタンを二つ同時に押すような操作もあったりします。

★操作の上の問題もありますが，じつはカンタンさを決めているのは，ソフトウエアなのです。マウス使用でも操作がむずかしいソフトはたくさんあります。

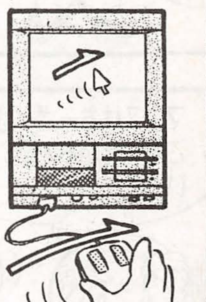
★「シリンドリカル・ステップ・スカルプチュア・キーボード」といったら「上面を円筒形で削ったような形のキートップが，階段状にかつ彫り込むような形に並べられているキーボード」という意味になるわけです。では，また来月。



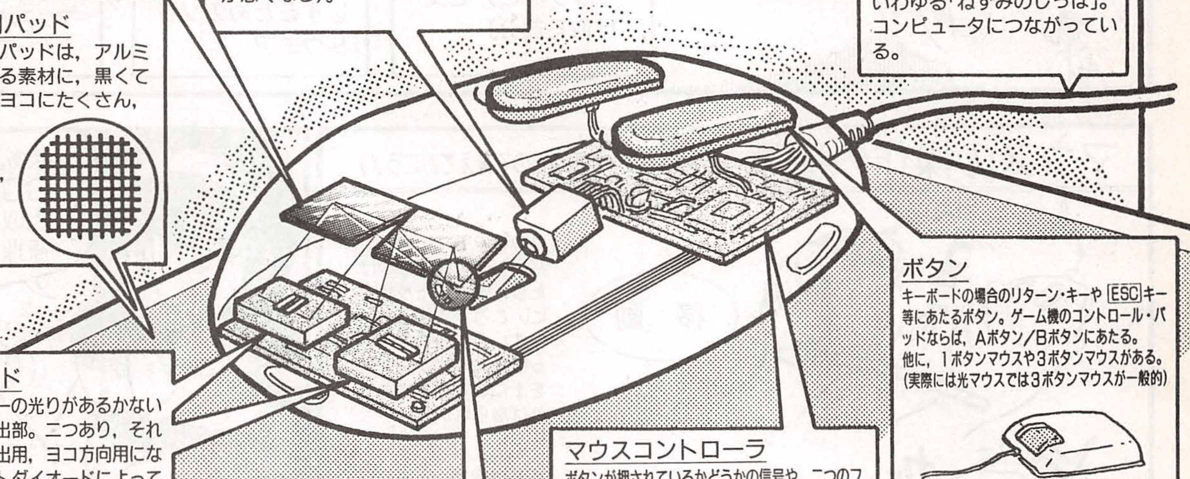


マウスとは!?

マウスは「ポインティングデバイス」の一種である, 入力用の周辺機器だ。マウスを動かすことで, ディスプレイ画面の中の「カーソル(矢印等の形をしている)」を動かしたり, ボタンを押すことで, 画面でやりたいことを選んだりすることができる。
キーボードから文字を入力するよりはずっと操作が簡単なので, コンピュータを使いやすくする入力装置として, 広く使われている。



光学マウスの原理図



反射ミラー

二つの角度のついた鏡で, 反射レーザーをさらに反射し, 二つの光検出用フォトダイオードに当てる。

半導体レーザー

半導体(ダイオード等)を利用した赤色レーザー光を出す。ごく弱い光だが, 直接見てはいけない(目が悪くなる)。

マウスケーブル

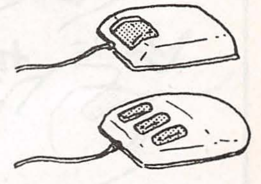
いわゆる「ねずみのしっぽ」。コンピュータにつながっている。

光学マウス専用パッド

光学マウスの専用パッドは, アルミ等の光りを反射する素材に, 黒くてごく細い線がタテヨコにたくさん, 格子状に引かれている/線の間隔は0.5ミリくらいで, 線の太さは0.1ミリのものが多い。

ボタン

キーボードの場合のリターン・キーや ESC キー等にあたるボタン。ゲーム機のコントロール・パッドならば, Aボタン/Bボタンにあたる。
他に, 1ボタンマウスや3ボタンマウスがある。
(実際には光マウスでは3ボタンマウスが一般的)



フォトダイオード

反射してきたレーザーの光りがあるかないかを検出する, 光検出部。二つあり, それぞれタテ方向移動検出用, ヨコ方向用になっている。このフォトダイオードによって, 移動量と移動速度の両方を検出できる。

マウスコントローラ

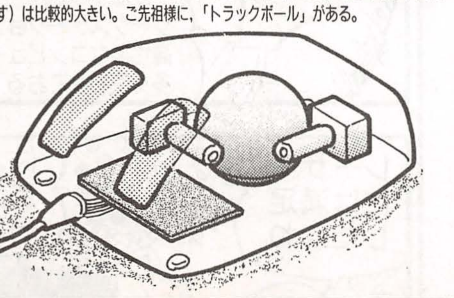
ボタンが押されているかどうかの信号や, 二つのフォトダイオードで検出したレーザー光のあるなしをマウスの移動量, 方向, 速度に分析してコンピュータに送るための回路。

レンズ

パッドに当たって反射してきたレーザー光を拡大し, 反射ミラーにあてる。

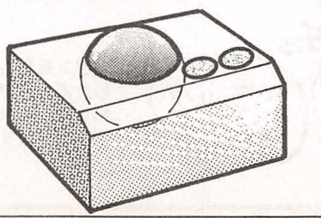
機械式マウス(メカニカル・マウスまたはマシン・マウス)

家庭用ゲーム機でもいまやメジャーな装置になりつつある, マウスといったらこの種類のマウスをいう。名前の由来は, みかけがねずみに似ているところから。
レーザー光を利用せず, ゴムでコーティングされた, 直径2.5センチ程度の鉄のボールが内部に入っており, そのボールの転がる量とスピードから, マウスの移動を検出している。平らで滑りにくいところであれば, 専用のマウスパッド(マウスを動かすための下敷きのようなもの)も必要ないが, ボールがいびつだったり, 平らでも滑りやすいところで使用すると, 画面上のカーソルの動きが歪んだりする欠点がある。また, 検出できる移動量の最小単位(分解能といいます)は比較的大きい。ご先祖様に, 「トラックボール」がある。



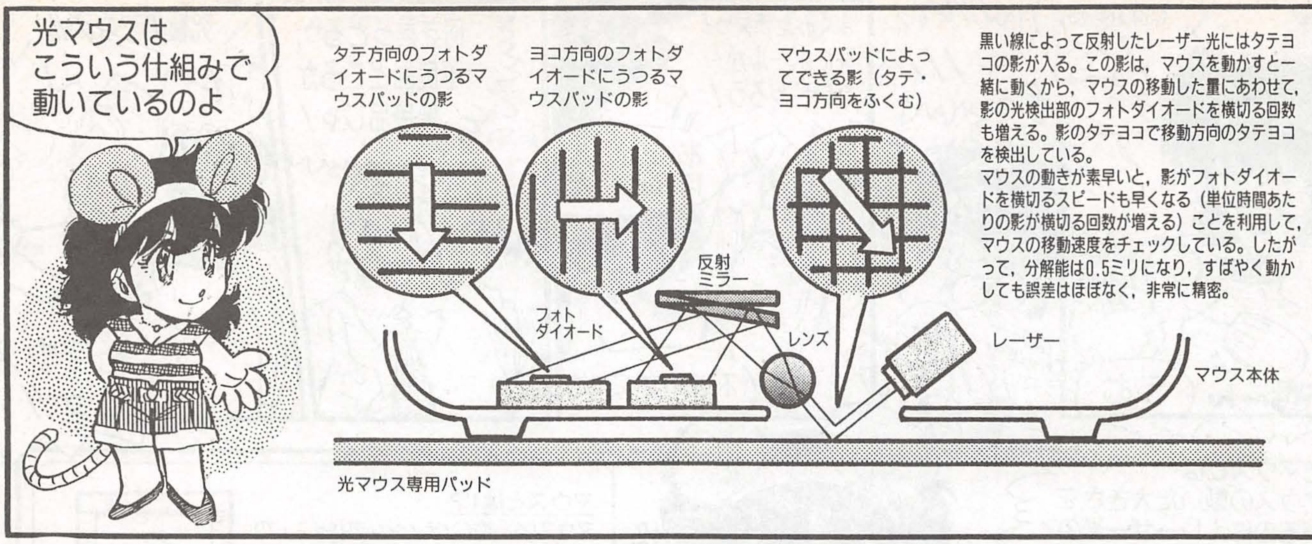
トラックボール

構造はマウスをひっくりかえしただけ。ボールの部分は, 1/3くらい上にでていて, これを手でころがすことでカーソルを動かす。一般に, マウスよりも大きいボールを使うため, 分解能はマウスより良い(より細かい動きができる)。新しいところではアップルのパワーブック, 古いところではビデオゲームの「ミサイルコマンド」がトラックボールを使っている。

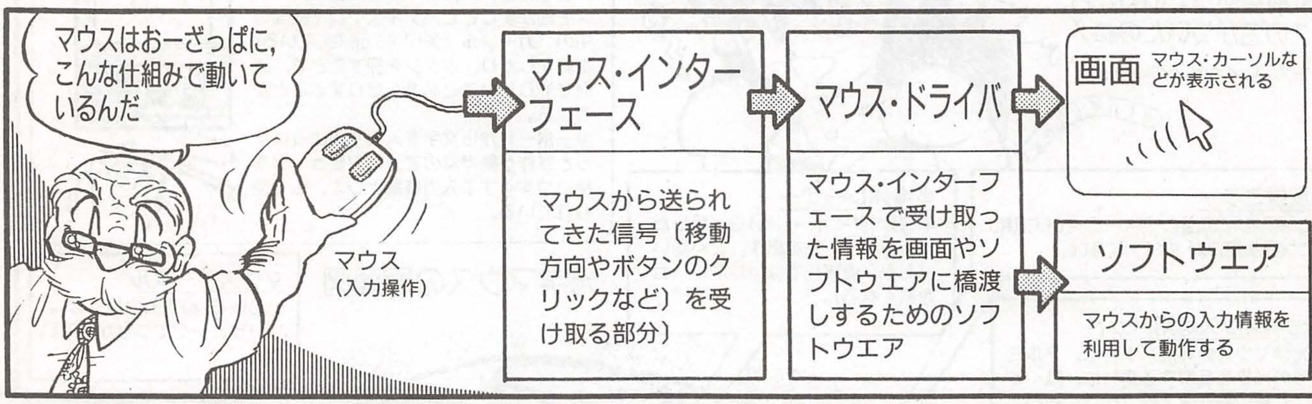


ポインティング・デバイス

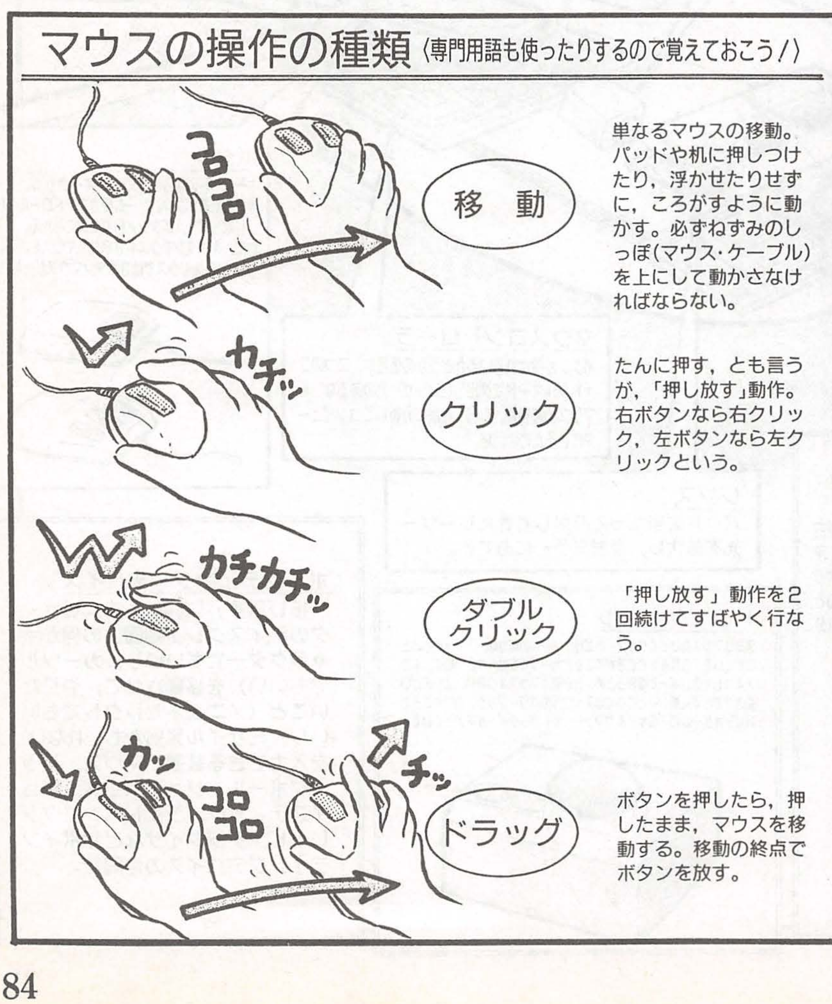
「指し示す」「道具」。コンピュータのディスプレイ画面上の何か(キャラクターでもいいし, カーソルでもいい)を移動させて, やりたいこと(メニューセレクトでもいいし, ミサイル発射かもしれない)を入力できる装置。マウス, トラックボール, ジョイパッド, ジョイスティック, ライトペン, タブレット, デジタイザなどがポインティングデバイスの仲間だ。



光マウスは
こういう仕組みで
動いているのよ
タテ方向のフォトダイオードにうつるマウスパッドの影
ヨコ方向のフォトダイオードにうつるマウスパッドの影
マウスパッドによってできる影（タテ・ヨコ方向をふくむ）
黒い線によって反射したレーザー光にはタテヨコの影が入る。この影は，マウスを動かすと一緒に動くから，マウスの移動した量にあわせて，影の光検出部のフォトダイオードを横切る回数も増える。影のタテヨコで移動方向のタテヨコを検出している。
マウスの動きが素早いと，影がフォトダイオードを横切るスピードも早くなる（単位時間あたりの影が横切る回数が増える）ことを利用して，マウスの移動速度をチェックしている。したがって，分解能は0.5ミリになり，すばやく動かしても誤差はほぼなく，非常に精密。
反射
ミラー
フォト
ダイオード
レンズ
レーザー
マウス本体
光マウス専用パッド



マウスはおーざっぱに，
こんな仕組みで動いているんだ
マウス
（入力操作）
マウス・インターフェース
マウスから送られてきた信号（移動方向やボタンのクリックなど）を受け取る部分）
マウス・ドライバ
マウス・インターフェースで受け取った情報を画面やソフトウエアに橋渡しするためのソフトウエア
画面
マウス・カーソルなどが表示される
ソフトウエア
マウスからの入力情報を利用して動作する



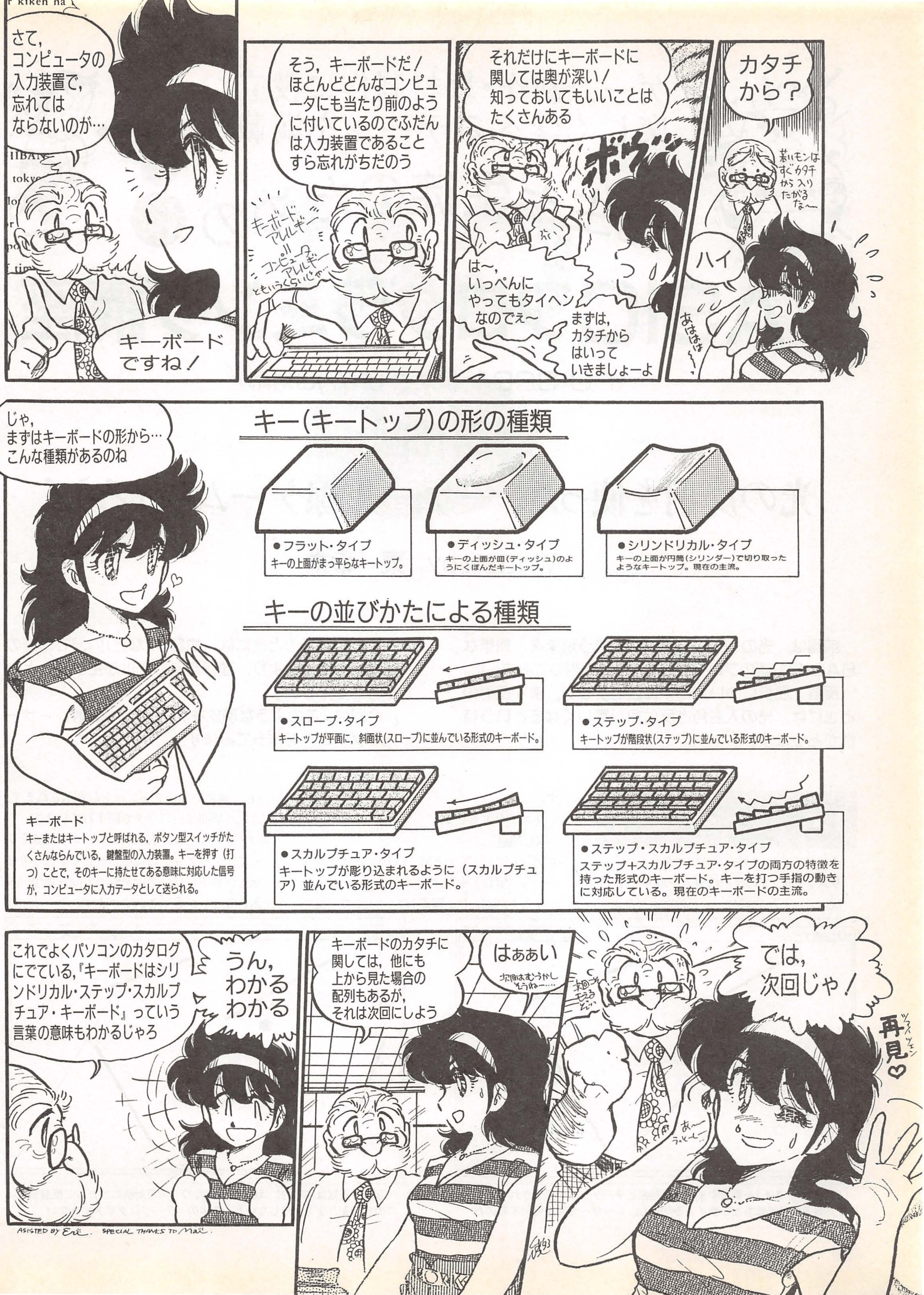
マウスの操作の種類〈専門用語も使ったりするので覚えておこう！〉
コロコロ
移 動
単なるマウスの移動。パッドや机に押しつけたり，浮かせたりせずに，ころがすように動かす。必ずねずみのしっぽ（マウス・ケーブル）を上にして動かさなければならない。
カチッ
クリック
たんに押す，とも言うが，「押し放す」動作。右ボタンなら右クリック，左ボタンなら左クリックという。
カチカチッ
ダブル
クリック
「押し放す」動作を2回続けてすばやく行なう。
カッ
コロコロ
チッ
ドラッグ
ボタンを押したら，押したまま，マウスを移動する。移動の終点でボタンを放す。



まぁ，
CD-ROMなんかと似たような原理なのね！
重さも軽いのね!!
当然，
レーザーの反射を利用しているので，動作（移動量）の測定が精密かつ正確だ！
（これを『分解能が高い』という）
じゃが専用マウスパッドがないと使えんという欠点もあるな
したがって，
ワークステーション等の，高性能なコンピュータで多く使われておる



は，
ま，
一応…
レーザーには満足したかね
ペコリ
とりあえず，またの機会に…


さて，コンピュータの入力装置で，忘れてはならないのが…
キーボードですね！
そう，キーボードだ！ほとんどどんなコンピュータにも当たり前のように付いているのでふだんは入力装置であることすら忘れがちだのう
キーボードアレルギー
コンピュータアレルギーともいうくらいじゃ…
それだけにキーボードに関しては奥が深い！知っておいてもいいことはたくさんある
ボウッ
は〜，いっぺんにやってもタイヘンなのでぇ〜
まずは，カタチからはいっていきましょーよ
カタチから？
若いモンはすぐカタチから入りたがるな〜
ハイ
あははは…
じゃ，まずはキーボードの形から…こんな種類があるのね
キー(キートップ)の形の種類
●フラット・タイプ
キーの上面がまっ平らなキートップ。
●ディッシュ・タイプ
キーの上面が皿(ディッシュ)のようにくぼんだキートップ。
●シリンドリカル・タイプ
キーの上面が円筒(シリンダー)で切り取ったようなキートップ。現在の主流。
キーの並びかたによる種類
●スロープ・タイプ
キートップが平面に，斜面状(スロープ)に並んでいる形式のキーボード。
●ステップ・タイプ
キートップが階段状(ステップ)に並んでいる形式のキーボード。
●スカルプチュア・タイプ
キートップが彫り込まれるように（スカルプチュア）並んでいる形式のキーボード。
●ステップ・スカルプチュア・タイプ
ステップ＋スカルプチュア・タイプの両方の特徴を持った形式のキーボード。キーを打つ手指の動きに対応している。現在のキーボードの主流。
キーボード
キーまたはキートップと呼ばれる，ボタン型スイッチがたくさんならんでいる，鍵盤型の入力装置。キーを押す（打つ）ことで，そのキーに持たせてある意味に対応した信号が，コンピュータに入力データとして送られる。
これでよくパソコンのカタログにでている，『キーボードはシリンドリカル・ステップ・スカルプチュア・キーボード』っていう言葉の意味もわかるじゃろ
うん，わかるわかる
キーボードのカタチに関しては，他にも上から見た場合の配列もあるが，それは次回にしよう
はぁあい
次回はむずかしそうねー…
では，次回じゃ！
再見
ASISTED BY Eri. SPECIAL THANKS TO Mai.



ゲーム制作・教材制作に役立つ
楽しく学べるテーマを満載！



先生と生徒のための CAI BASICプログラミング講座

《PC-9801・FM TOWNS対応》

第16回
光の反射を使ったレーザー光線ゲームを作ろう！

Written by **東 幸太**

前回は，光の“反射”“屈折”という現象を，簡単なBASIC言語のプログラムによって表現してみました。

反射・屈折について簡単に説明すると，まず反射のときには，光の入射角と反射角が等しくなるという特性があります。

また，屈折のときには，物質（水など）内部での光の速度のちがいにより，進行方向の変化が生ずる，という特性があります。

今回は，このような現象を利用した，『反射レーザー光線ゲーム』を作ってみます。

ゲームのルールはこうなっている

まずはじめに，ゲームの紹介をします。

リスト1が，光の反射の要素を取り込んだ，『反射レーザー光線ゲーム』のプログラムです。

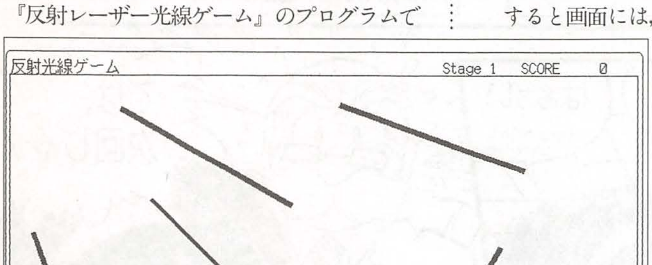
リストを入力して，

RUN⏎

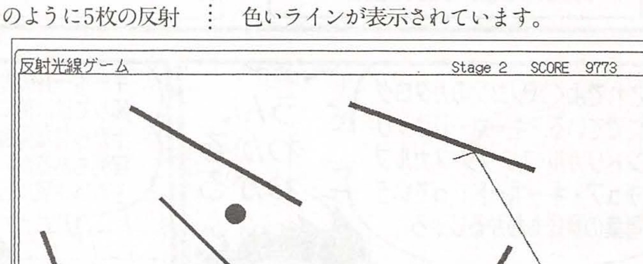
で実行してください（FM TOWNSはメニューから［実行］を選ぶ）。

すると画面には，**写真1**のように5枚の反射板と，黄色い丸のターゲットが表示されます。また，周囲は白いワクで囲まれています。

プレイヤーは，右下からレーザー光線を撃って，ターゲットに命中させなくてはなりません。右下には，光線を撃つ方向を示す，黄色いラインが表示されています。



《写真1》リスト1を実行すると，反射板とターゲットが表示される。ここで，右下の光線撃ちだしラインを調整し，レーザー光線を発射するのだ



《写真2》光線は基本的には直進するが，ワクや反射板に当たると反射する。この反射をうまく利用しないと，後半のステージはクリアできない

《リスト1》反射レーザー光線ゲームのプログラム・リスト

```
1000 SCREEN 3                                              'TOWNSは 1000 SCREEN0 0
1010 CONSOLE 0,25,0,1                                      'TOWNSは 1010 CONSOLE 0,25,0
1020 WIDTH 80,25
1030 CLS 3                                                 'TOWNSは 1030 CLS 0
1040 DIM BX(4),BY(4),BL(4),BR(4)                           '反射板の座標，長さ，傾き角度
1050 DIM TX(4),TY(4),X(3),Y(3)                  'ターゲットの座標と反射板表示用配列変数
1060 FOR I = 0 TO 4                                        '反射板配置データ読みだし
1070  READ BX(I),BY(I)
1080  READ BL(I),BR(I)
1090 NEXT
1100 FOR I = 0 TO 4                                        'ターゲット座標読みだし
1110  READ TX(I),TY(I)
1120 NEXT
1130 WHILE -1                                              '無限ループ
1140  SCORE = 0
1150  STAGE = 1
1160  WHILE STAGE < 6 '5ステージまで
1170   GOSUB *PUTSTAGE 'ステージ表示
1180   GOSUB *RINPUT '光角度入力
1190   GOSUB *PLOT '光の軌跡をたどる
1200   IF LF = 0 THEN GOSUB *SCOREUP ELSE STAGE = 6 '到着せずにゲーム・オーバー
1210  WEND
1220  GOSUB *GAMEOVER                                       'ゲーム・オーバー表示
1230 WEND
1240 *PUTSTAGE                                             'ステージ表示
1250 CLS 3                                                 'TOWNSは 1250 CLS 0
1260 PRINT "反射光線ゲーム"
1270 LOCATE 55,0
1280 PRINT USING "Stage #";STAGE
1290 GOSUB *PUTSCORE                                       'スコア表示
1300 LINE(0,16)-(639,399),7,B      'TOWNSは 1300 LINE (0,16)-(639,399),PSET,7,B
1310 FOR I = 0 TO 4                                        '反射板表示ループ
1320  X(0) = - BL(I) / 2                                   '反射板をまず原点中心に置く
1330  Y(0) = -2
1340  X(1) = BL(I) / 2
1350  Y(1) = -2
1360  X(2) = BL(I) / 2
1370  Y(2) = 2
1380  X(3) = - BL(I) / 2
1390  Y(3) = 2
1400  R = BR(I)
1410  FOR J = 0 TO 3                                       '頂点を回転させる
1420   X = X(J)
1430   Y = Y(J)
1440   GOSUB *ROTATE                                       '回転サブルーチン
1450   X(J) = X + BX(I)                                    '平行移動
1460   Y(J) = Y + BY(I)
1470  NEXT
1480  FOR J = 0 TO 2                                       '頂点を結ぶ
1490   LINE ( X(J),Y(J) ) - ( X(J+1),Y(J+1) ) , I + 1 'TOWNSは ～J+1)),PSET,I+1
1500  NEXT
1510  LINE ( X(3),Y(3) ) - ( X(0),Y(0) ) , I + 1      'TOWNSは ～Y(0)),PSET,I+1
1520  PAINT ( BX(I) , BY(I) ) , I + 1                       '内側を塗る
1530 NEXT
1540 CIRCLE ( TX ( STAGE - 1 ) , TY ( STAGE - 1 ) ) , 10 , 6    'ターゲット表示
1550 PAINT ( TX ( STAGE - 1 ) , TY ( STAGE - 1 ) ) , 6 , 6
1560 RETURN
1570 *ROTATE
1580 RA = R * 3.1416 / 180                                 '度－＞ラジアン
1590 ROTATEX = X * COS ( RA ) - Y * SIN ( RA )             '回転
1600 ROTATEY = X * SIN ( RA ) + Y * COS ( RA )
1610 X = ROTATEX
1620 Y = ROTATEY
1630 RETURN
1640 *PUTSCORE                                             'スコア表示
1650 LOCATE 65,0
1660 PRINT USING "SCORE #####";SCORE
1670 RETURN
1680 *RINPUT
1690 F = 0                                                 '入力中かどうかのフラグ
1700 LR = 45                                               '最初は45度
1710 WHILE F = 0
1720  C = 6                                                '方向を示すラインを表示
1730  GOSUB *PUTLINE
1740  K$ = ""
1750  WHILE K$ = ""
1760   K$ = INKEY$
1770   IF K$="6" THEN C=0:GOSUB *PUTLINE:LR=LR+2.5:IF LR>90 THEN LR=90
                                                            '6キーで右方向へ角度を変える
1780   IF K$="4" THEN C=0:GOSUB *PUTLINE:LR=LR-2.5:IF LR<0 THEN LR=0
                                                            '4キーで左方向へ角度を変える
1790   IF K$ = " " THEN F = 1                              'スペース・キーで入力終了
1800  WEND
1810  C = 6
1820  GOSUB *PUTLINE
1830 WEND
1840 C = 0
1850 GOSUB *PUTLINE                                        '方向を示すラインを消す
1860 LINE ( 0,16 ) - ( 639,399 ) , 7 , B                    '枠を描く
1870 RETURN
1880 *PUTLINE                                              '角度に応じてラインを表示する
1890 LINE (638,398)-(638-40*COS(LR*3.1416/180),398-40*SIN(LR*3.1416/180)),C
                                                            'TOWNSは ～3.1416/180)),PSET,C
1900 RETURN
1910 *PLOT
1920 LX = 638                                              '初期座標設定
1930 LY = 398
1940 LL = 10000                                            '到達距離リミット
1950 LF = 1
1960 WHILE LL > 0 AND LF = 1
1970  NLX = LX - .7 * COS ( LR * 3.1416 / 180 )             '角度に応じて座標を変更
1980  NLY = LY - .7 * SIN ( LR * 3.1416 / 180 )
1990  IF INT( NLX ) <> INT( LX ) OR INT( NLY ) <> INT( LY ) THEN GOSUB *CHECK
                               'グラフィック画面上での座標が変化したら衝突チェック
2000  LX = NLX                                             '座標を更新
2010  LY = NLY
2020  PSET ( INT ( LX ) , INT ( LY ) ) , 6                  '軌跡を描く
2030  LL = LL - 1                                          '到達距離カウンタ変更
2040 WEND
2050 RETURN
2060 *BACK                                                 '反射後の新たな方向へ座標を変更
2070 NLX = LX - .7 * COS ( LR * 3.1416 / 180 )
2080 NLY = LY - .7 * SIN ( LR * 3.1416 / 180 )
2090 RETURN
2100 *CHECK                                                '新たな座標のカラーを調べて衝突チェック
2110 C = POINT ( INT ( NLX ) , INT ( NLY ) ) 'TOWNSは 2110 GET@A(INT(NLX),INT(N
LY))-(INT(NLX),INT(NLY)),Z%:C=Z%(0)-8:IF C<0 THEN C=0
2120 IF C = 7 THEN GOSUB *KABEHANSYA : GOSUB *BACK     '白は枠なので壁反射処理
2130 IF C = 6 THEN GOSUB *TARGET                       '黄色はターゲットの可能性がある
2140 IF C > 0 AND C < 6 THEN GOSUB *BLOCKHANSYA : GOSUB *BACK   '黒以外は板反射
2150 RETURN
2160 *KABEHANSYA
2170 BEEP 1
2180 IF INT ( NLX ) = 0 THEN LR = - LR + 180  '壁への進入方向に応じて反射角計算
2190 IF INT ( NLY ) = 16 THEN LR = - LR + 360
2200 IF INT ( NLX ) = 639 THEN LR = 180 - LR
2210 IF INT ( NLY ) = 399 THEN LR = 360 - LR
2220 LR = LR MOD 360
2230 BEEP 0
2240 RETURN
2250 *BLOCKHANSYA
2260 BEEP 1
2270 LR = 2 * BR( C - 1 ) - LR                             '反射板の角度から反射角を計算
2280 LR = ( LR + 360 ) MOD 360
2290 BEEP 0
2300 RETURN
2310 *TARGET
2320 IF SQR((INT(NLX)-TX(STAGE-1))^2+(INT(NLY)-TY(STAGE-1))^2)<10 THEN LF=0
                                                            'ターゲットからの直線距離を調べる
2330 RETURN
2340 *SCOREUP                                              'ターゲットに命中
2350 BEEP 1
2360 CIRCLE ( TX ( STAGE - 1 ) , TY ( STAGE - 1 ) ) , 10 , 2 'ターゲットを赤に
2370 PAINT ( TX ( STAGE - 1 ) , TY ( STAGE - 1 ) ) , 2 , 2
2380 LOCATE 29,13
2390 PRINT "S t a g e   C l e a r"
2400 BEEP 0
2410 SCORE = SCORE + LL                                    '早く命中させた方が高得点
2420 GOSUB *PUTSCORE
2430 WHILE INKEY$ = ""                                     'キーが押されるまで待つ
2440 WEND
2450 STAGE = STAGE + 1                                     '次のステージへ
2460 IF STAGE > 5 THEN F = 1                               '全部クリアしたらゲーム・オーバー
2470 RETURN
2480 *GAMEOVER                                             'ゲーム・オーバー表示
2490 LOCATE 31,13
2500 PRINT "G a m e   O v e r"
2510 FOR I = 0 TO 999
2520  BEEP 1
2530  BEEP 0
2540 NEXT
2550 WHILE INKEY$ = ""                                     'キーが押されるまで待つ
2560 WEND
2570 RETURN
2580 '以降データ　反射板の座標，長さ，角度（5枚分）
2590 DATA 200,100,200,30
2600 DATA 450,280,200,120
2610 DATA 50,250,150,70
2620 DATA 250,250,300,45
2630 DATA 430,80,200,20
2640 '以降ターゲットの座標データ
2650 DATA 500,300
2660 DATA 220,160
2670 DATA 20,290
2680 DATA 20,30
2690 DATA 120,120
```

このラインを，4キーと6キーで回転させ，向きがきまったらスペース・キーで光線を発射させます。

光線は直線移動していきますが，反射板やワクに当たると反射します（**写真2**）。

ある程度進むと，光線は減衰して消滅しますから，そうなる前にターゲットに命中させなくてはなりません。命中すると，光線が進んだ距離に応じて得点が入り，つぎのステージに進みます（**写真3**）。

得点は，光線が進んだ距離が短いほど高くなります。ですから，最短距離になるようにねらってください。

光線が，ターゲットに命中する前に消滅してしまったら，ゲーム・オーバーとなってしまいます。

このゲームを楽しむコツ！

ステージ1をプレイすればわかりますが，反射板よりも手前にターゲットがありますから，誰でも簡単に命中させられます。

しかし，ステージ2以降は**写真4**のように，直接ねらえるところにはターゲットは現れません。必ず一度は，反射板に反射させないと命中できないわけです。

光の反射には，**第1図**のように「入射角＝反射角」という特性がありますから，よく考えてねらってください。

なお，PC-9801シリーズでの640×400ドットのモードでは，グラフィック画面のドットが完全な正方形ではないので，角度的にわずかなズレがありますから注意してください（**第2図**）。

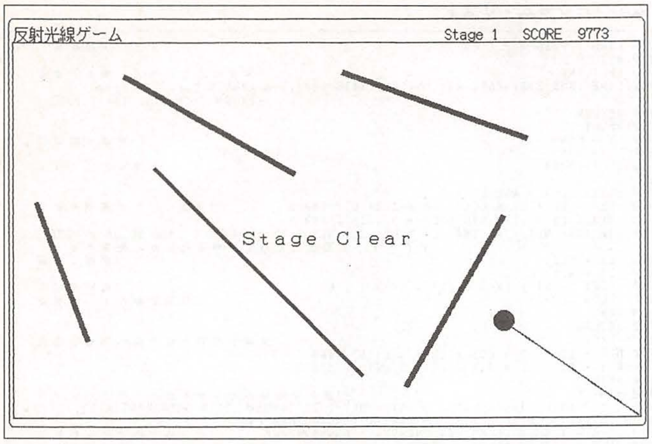
また，FM TOWNSでは640×480ドットのモードもありますが，PC-9801と互換を取るために640×400ドットで作成しています。

リスト入力の注意

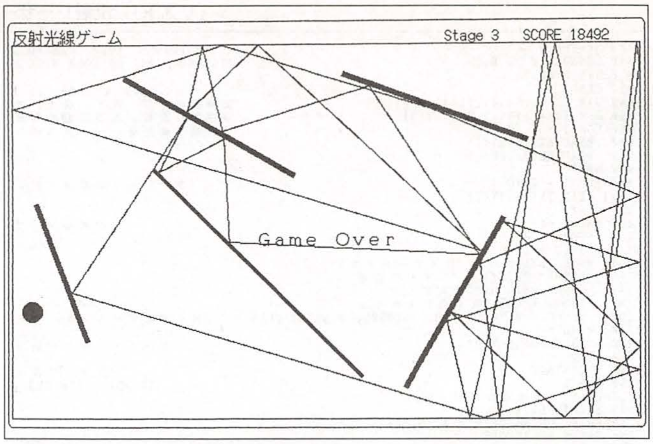
リストは，PC-9801シリーズの『N88日本語BASIC(86)』対応となっています。ROM BASIC，DISK BASIC，MS-DOS BASICのどれでも動作します。

FM TOWNSの『F-BASIC386』で入力する場合は，注釈に「'TOWNSは」とあるところのみ，注釈のとおりに打ち込んでください。

他の機種でも，画面表示部分に注意すれば，移植は簡単に行なえます。



《写真3》光線が消滅する前に，ターゲットに命中すればステージ・クリア



《写真4》ステージ2以降では，直接ねらえないところにターゲットが登場する。反射板やワクをうまく使って反射させよう

反射板データはこうなっている

反射板は，画面中に5枚表示するようになっています。

反射板表示のための情報としては，

- **X座標**
- **Y座標**
- **反射板の長さ**
- **反射板の傾き角度**

の四つを扱っています（**第3図**）。

これらの情報は，プログラムの2580～2630行にDATA文の形で与えており，これらを1060～1090行で配列変数にREAD文で読み込んでいます。

配列変数は，座標用のBXとBY，長さ用のBL，角度用のBRがあります。角度は，この段階では度を単位としています。

ラクに表示させる方法は…

反射板を実際に表示するのは，1310～1530行です。

まず反射板を，原点を中心に配置します（**第4図**）。反射板は長方形なので，四つの頂点の座標を，原点を中心として配列変数X，Yに設定します。これは，1320～1390行で行なっています。

つぎに，原点を中心とする回転サブ・ルーチン『＊ROTATE』を利用して，四つの頂点を回転させます（**第5図**）。これは，1400～1470行で行なっています。

回転サブ・ルーチン＊ROTATEは，変数X，Yに座標を，Rに回転角度（度単位）を与えると，変数X，Yに回転後の座標を計算するようになっています。

回転ができたら，1450，1460行で反射板の座標を加え，平行移動を行ないます（**第6図**）。これで，配列変数X，Yには，グラフィック座標上での反射板の四つの頂点の座標値が入ることになります。

最後に，1480～1510行で各頂点をラインで結び，長方形を描きます。そして，1520行で内部を塗りつぶします。

ちょっとややこしく感じるかもしれませんが，これらの処理を，5枚の反射板についてそれぞれ同様に行なえばいいので，最終的にはラクになります。

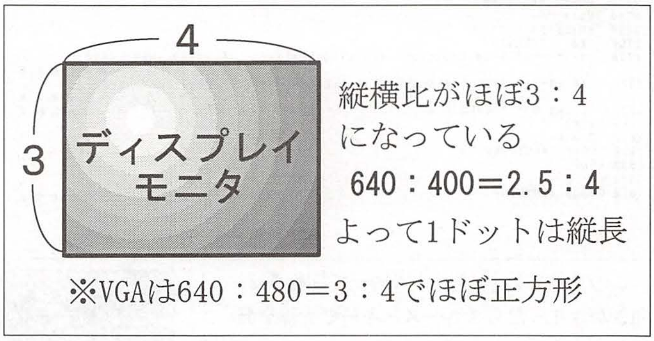
このように，任意の位置に任意の角度で回転した値を計算する場合は，まず，原点を中心にして回転させてから平行移動させればよいわけです。

光線発射角度の表示はこうする！

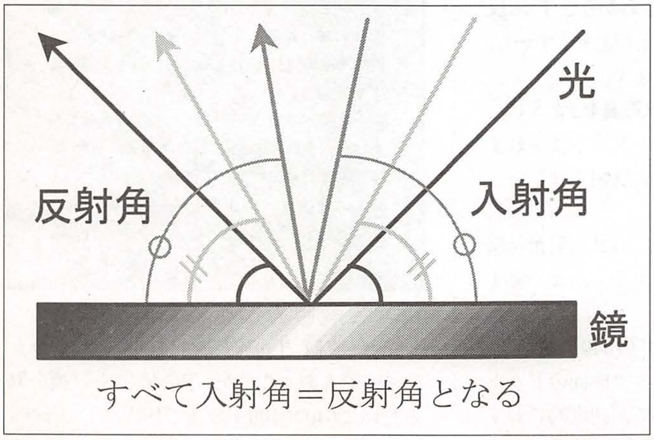
このゲームでは，プレイヤーが行なうことは，光線の撃ちだし角度を指令することだけです。

この角度の入力は，1680行からの『＊RINPUT』サブ・ルーチン中で行なっています。

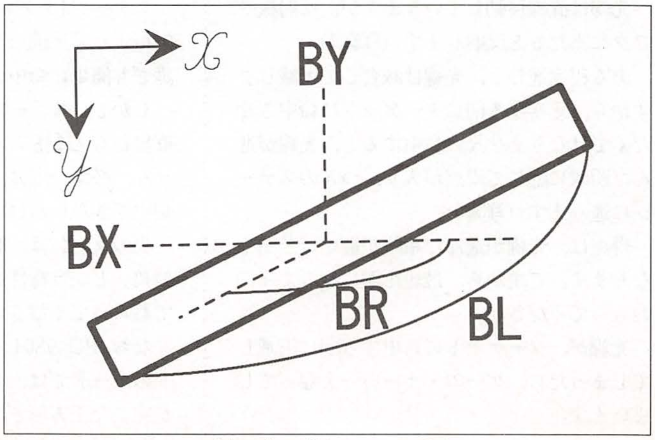
まず，撃ちだし方向を示すラインを，『＊PUTLINE』サブ・ルーチンを使って表示しま



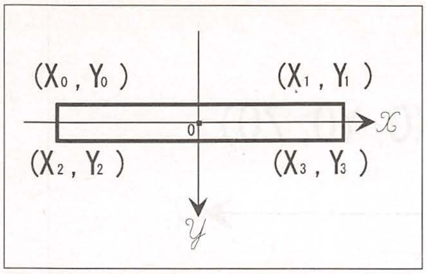
《第2図》98のドットの長さの秘密



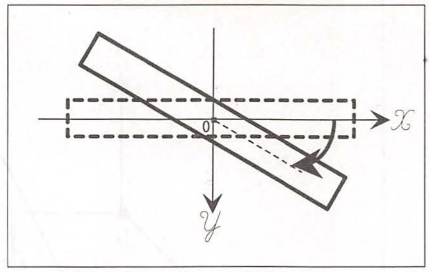
《第1図》光の反射のしくみ



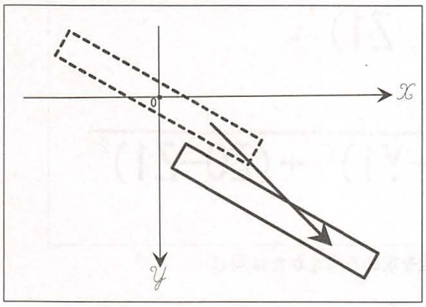
《第3図》反射板のデータ構成



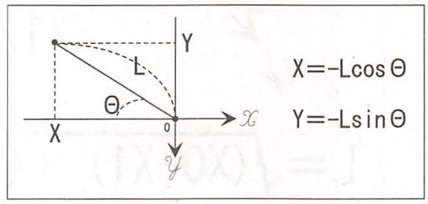
《第4図》反射板の表示は，まずこのように考える



《第5図》つぎに，角度分だけ傾ける



《第6図》最後に，指定の位置に平行移動させる



《第7図》角度と長さから座標を求める

す。プレイヤーは，このラインを参考にして撃ち出し角度を調整することになります。

1880行からの＊PUTLINEサブ・ルーチンでは，角度変数LRとカラー変数Cをもとに，ラインを描きます。右下が原点となるため，座標変換の符号が異なりますが，やっていること自体は極座標から直行座標への変換です(第7図)。

カラー変数Cを0とすれば，ラインを消すこともできます（色番号0＝黒となるため）。

キー入力は1760行で行ない，4キーなら左方向へ，6キーなら右方向へ角度変数LRを変更します。

変更のときにはまず，ラインを消してからLRを変更し，0〜90度の範囲の中におさまるように制限してから表示します。スペース・キーが押されていたら，角度入力ループから抜けだす条件であるF≠0が成立するように，普段はF＝1とします。

プログラム中の各所で使われている『WHILE−WEND』ループは，WHILE文の条件が成立している間ループします(第8図)。

条件が成立しない場合は，WHILE文のところからWEND文のところまでジャンプして，ループの外にでることになります。1710行ではWHILE F＝0となっているので，F＝1で1710行にくると，1840行へジャンプすることになります。

レーザー発射！ その後の光線軌跡はどうする？

レーザー光線を発射した後の，軌跡の処理はどうなっているのでしょうか？

光線軌跡は，1910〜2050行で表示しています。

軌跡は座標変数LXとLY，角度のLRをもとに画面右下から描きはじめ，撃ちだし角度の方向へまっすぐに進めていきます。

このときにも，極座標→直行座標の変換を行なっており，プログラムでは1970，1980行がこの処理を行なっている部分です。

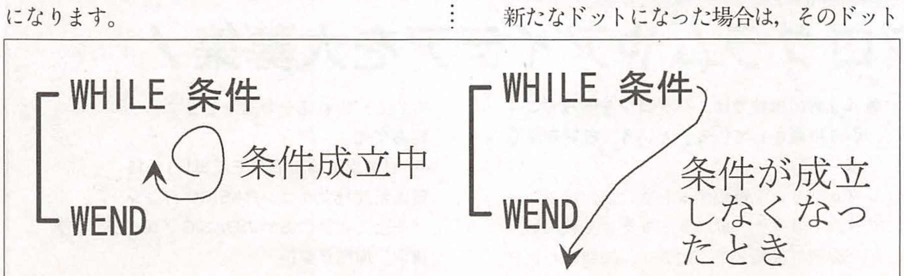
LRは度単位なのでラジアン単位に変換し，X座標はCOS，Y座標はSINによって計算しています。新しい座標は，まずはNLX，NLYという変数にそれぞれ代入されます。

つぎに，旧座標LX，LYと新座標NLX，NLYの値をそれぞれ小数点以下で切り捨てて，整数化したときの値が異なるかどうかを，1990行で調べています。

値が異なる場合は，グラフィック画面に表示するときに新たなドットになったことになり，同じ場合は前回と同じドットのままであることになります。

進んだ先には何がある？

新たなドットになった場合は，そのドット



《第8図》WHILE−WENDの使いかた

に何があるかを調べる『＊CHECK』サブ・ルーチンを実行します。

＊CHECKサブ・ルーチンでは，ドットのカラーコードをチェックして，カラーコードに対応する処理を実行します。白(7)であれば壁の反射，黄色(6)であればターゲットか光の軌跡，その他の黒(0)でないコードであれば反射板となります。

この分岐を，2100〜2150行で行なっています。

チェックが終わったら，2000，2010行で座標を更新し，2020行で軌跡を描きます。

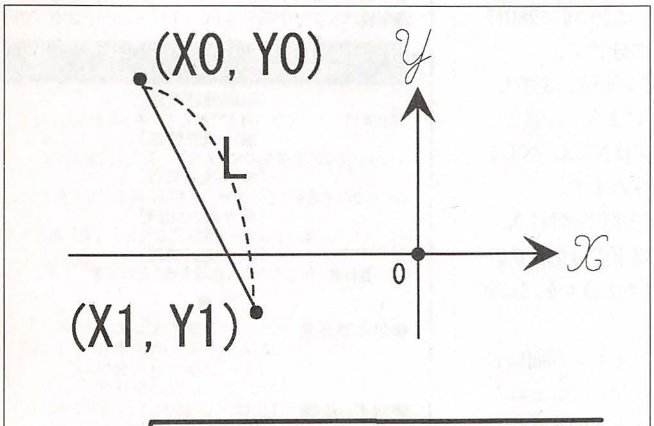
あとはこの繰り返しを行なって軌跡を伸ばしていきます。

ターゲットの命中判断のやりかた

光線の軌跡が，黄色のドットに当たった場合は，そのドットがターゲットか軌跡かを判断しなくてはなりません。

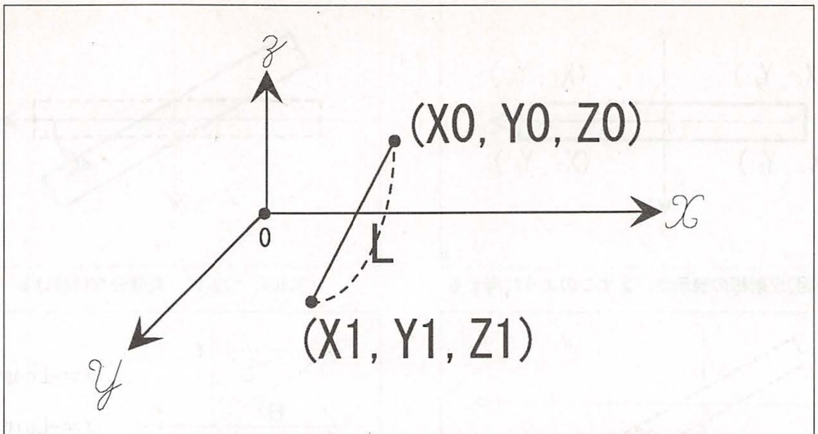
そこで，ターゲットの中心から軌跡の座標までの距離を2320行で計算し，ターゲットに当たっているかどうかを調べています。

ターゲットに命中した場合は，LF=0として軌跡を伸ばしていくループから抜けだすようにします。この後，1200行でこのLFの値によって，ステージ・クリアかゲーム・オーバーかを判断しています。



$$L=\sqrt{(X0-X1)^2+(Y0-Y1)^2}$$

《第9図》 2点間の距離はこの方程式で求まる！



$$L=\sqrt{(X0-X1)^2+(Y0-Y1)^2+(Z0-Z1)^2}$$

《第10図》 3次元空間でも，距離を求める考えかたは同じ

二つの座標間の距離は，第9図のように平方根を使って計算できます。なお，この式は平面だけでなく，第10図のように3次元空間でも同じように適用できます。ポリゴンなどを使ったゲームにも使われているようです。

反射の処理で工夫したこと

光線が，ワクや反射板に当たった場合には，反射の処理を行ないます。

光の反射は，先ほど説明した第1図のように，「入射角＝反射角」となります。ですから，この条件を満たすように，光の進行方向を変化させます。

まず，ワクに当たった場合を考えてみましょう。ワクの場合，上辺，下辺，右辺，左辺の4とおりが考えられますから，2180〜2210行で座標の値によってそれぞれ場合わけを行ない，進行方向を変更します。

つぎに，反射板の場合です。反射板によって，それぞれ角度がちがっていますから，ちょっと考えても処理が複雑になりそうです。

そこで，これについては2270行，2280行で，カラーコードから5枚のうちのどの反射板かを判断し，その反射板の角度から進行方向を変更する，という（少し手抜きな？）方法を取っています。

反射した場合は，新座標NLX，NLYを新たに計算し，サブ・ルーチンを終了します。

まとめ

今回は，反射という現象を利用したゲームを作ってみました。

反射の原理を理解して，先読みをして撃ちだし角度をきめるようにしてください。ステージが進むにつれ，反射板の向こうがわのターゲットに命中させることが，だんだんと難しくなりますよ。

「入射角＝反射角」という法則をよく考えて，最短距離をねらうと，高得点がでるはずです。

また，反射板に“太さ”のデータを持たせて，屈折させるゲームに改造しても，おもしろいと思います。

ぜひ，チャレンジしてみてください。

教材に使えるプログラムやアイデアを大募集！

マイコンBASICマガジンでは，つぎのような原稿を募集しています。

- 「パソコンを使えば，こんなにわかりやすい！」という，教材に使えるプログラム
- 「こんなプログラムがあったら，授業もわかりやすいのになぁ」という，プログラムのアイデア
- 「うちの学校では，パソコンを使ってこういう授業をしている」という，教育現場レポート

プログラムを投稿するときには，特選プログラム・コーナー扉のきまりをよく読んで，同じ要領で投稿してください。掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

■あて先
〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン
「先生と生徒のためのBASICプログラミング講座」原稿募集係

BM 特選プログラム・コーナー



ファミリーベーシック
FM-7/77/AV
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
PC-8801mkIISR
PC-9801
X1/turbo
X68000
PB-100
PC-E500

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，"CHECKER FLAG"というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr. Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ(変数表や，フローチャートはできるだけ付けてください)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，バージョン，モード(X-BASIC Ver.2.0)等，Ⓒメモリの内容，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も書いておいてください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。ラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたディスクや原稿はお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラム・コーナー」係
(実用プログラムは，見やすいところに実用と書いてください)

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(ファミリーBASIC V2.0)用



姫のためなら針の山もなんのその

姫(ひめ)をたすけるゲーム

田沢　豊秀

ストーリー

ある日ピコピコ王国の姫ピーチが悪の軍団につれさられた。姫のお父さん（王国）が，悪の軍団の縄ばりはトゲトゲ山があって危険だとこまりはてていたとき，ゆうかんな１人の若者（はしる君）があらわれ「姫をたすけてやる」と言って悪の軍団の城へ走りさって行った…。

注　意

スタートしていきなりジャンプをしないでください。

内容と使いかた

RUNするといきなりビギナー(おそい・練習用)とマスター(はやい・プロ用）がでます。

それをセレクトできめてください。

ゲームがはじまると，Ⓐか Ⓑボタンでジャンプして“⍋”(針のような障害物)をよけて“⚐”(旗)を取って面クリアです。

改造のアドバイス

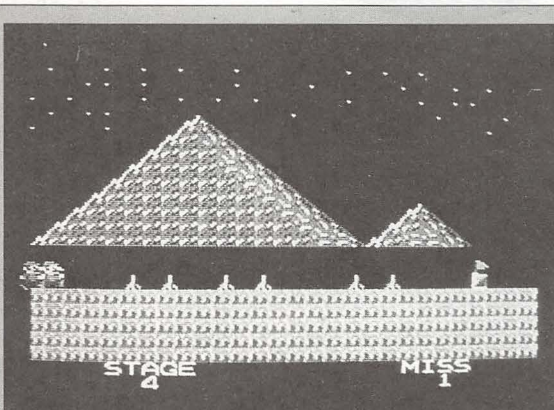
変数の間とかの“：”やIF文のTHENがぬけていますので，入れるとＶ３でも遊べると思います。

★

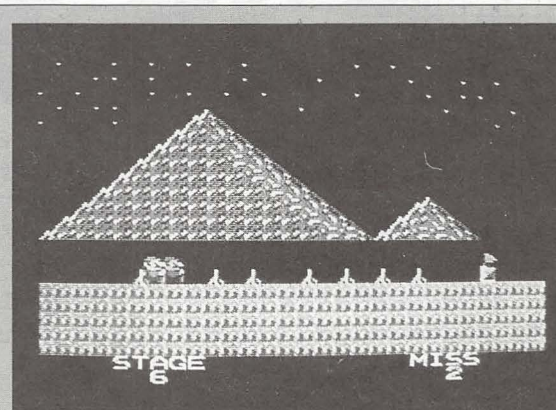
★　　★

《第１表》変数名

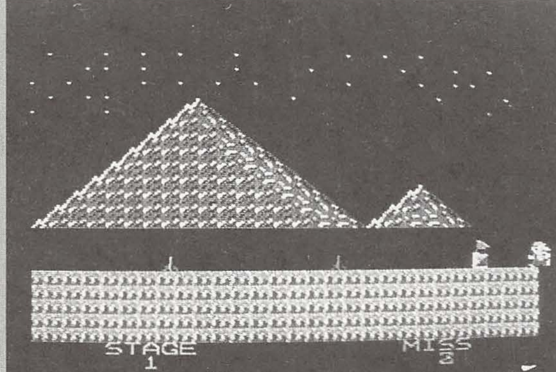
MI	………ミス
S	…………ステージ



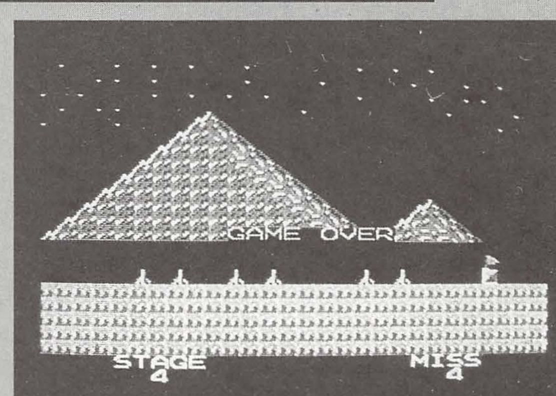
▲《写真１》はしる君がトゲトゲ山の針に当たらないようにしてあげます



◀《写真2》ジャンプ力は針を1本越えるのがやっとなのでタイミングがむずかしいぞ



▶《写真3》ゴールにある旗を取らないとミスになり、もう一度同じ面をやることになります



▲《写真4》姫をたすける前に5回ミスするとゲーム・オーバーです

★大学の新入生たちは，なぜかPC88ユーザーが多い。PC98を持っている人が少ない。MSXユーザーは私１人しかいない。なぜなんだ？（東京都町田市・水上博伸19才）……【影：なぜなぜです。年をとると白髪から黒髪になるものは？編：なぞなぞでしょ。】

最後に

エンディングなど作ろうと思ったのですがOM(オーバー・メモリー)がでるので作れませんでした。すいません!!それと最近V2やPC-8001シリーズのプログラムがあんまりでていませんね！さみしーです。

それでは後編も送りますのでよろしくお願いします。



	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0		G63			G63		G63		G63			G63						G63				G63						
1				G63	G63		G63					G63				G63					G63			G63		G63		
2	G63		G63				G63		G63		G63		G63					G63				G63		G63	G63			
3		G63		G63	G63										G63								G63				G63	
4	G63				G63				G03	G13																G63		
5								G03	G23	G33	G13																	
6							G03	G23	G23	G23	G33	G13																
7						G03	G23	G23	G23	G23	G43	G33	G13															
8					G03	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G43	G33	G13														
9				G03	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G43	G33	G13													
10			G03	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G43	G33	G13					G03	G13						
11		G03	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G43	G33	G13			G03	G23	G33	G13					
12	G03	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G43	G43	G13	G03	G23	G43	G43	G33	G13				
13																												
14																									F73			
15																									F03			
16	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23
17	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23
18	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23
19	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23
20	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23

《第1図》姫をたすけるゲーム前編のBGグラフィック

姫をたすけるゲーム前編のプログラム・リスト

```
50 '         ショキ
100 DIM D$(9):Y1=15S=1PL=9SPRITEON:CLS
110 LOCATE12,9PRINT"ビギナー":LOCATE12,11PRINT"マスター"
120 ST=STRIG(0)
130 IFST=2 PL=PL+2PLAY"G0"
133 IFPL=13 LOCATE9,PL-2PRINT" ":PL=9
134 LOCATE9,PL:PRINT"g7"
135 LOCATE9,PL-2PRINT" "
140 IFST<>1 GOTO120
150 IF PL=9  LV=10
170 IF PL=11 LV=1
190 IF LV=0 GOTO120
200 CLSLOCATE6,12PRINT"m6m6m6PUSHK5K5STARTm6m6m6m6
210 ST=STRIG(0)
220 IFST=1 GOTO240
230 GOTO210
240 DEFSPRITE0,(1,1,0,1,0)=CHR$(1)+CHR$(0)+CHR$(3)+CHR$(2)
250 DEFSPRITE1,(1,1,0,1,0)=CHR$(9)+CHR$(8)+CHR$(11)+CHR$(10)
260 FORV=1TO9:READD$(V):NEXT
270 '         ガメンセッテイ
290 Z=4VIEWFORI=1TO17:D$=MID$(D$(S),I,1)
291 IFD$="1" LOCATEZ,15PRINT"h4";:Z=Z+1:NEXT:GOTO300
292 LOCATEZ,15PRINT" ";:Z=Z+1:NEXT
300 GOSUB 850
490 '         メイン
500 X1=0X=0
510 SPRITE0,X,136PAUSELV
515 IFX1>26 X1=27:GOTO550
516 IFX=240 GOTO560
517 IFX>15 AND X<>240 X1=X1+1
520 SPRITE0
525 S$=SCR$(X1,15)
527 IFS$="h4"BEEP:MI=MI+1GOSUB830
530 ST=STRIG(0)
540 IFST=4ORST=8GOSUB700
550 X=X+8:IFX<240GOTO510
560 MI=MI+1GOSUB830:GOTO290
700 X=X+8:IF X1<26 X1=X1+1
705 SPRITE1,X,128PAUSELV
710 SPRITE1:PLAY"#A1"
720 S$=SCR$(X1,14)
730 IFS$="f7"S=S+1:PLAY"#D1":GOTO800
750 RETURN
790 '         ???
800 IFS=10ANDLV=1THEN860
805 IFS=10ANDLV<>1 LV=1S=1
810 LOCATE10,12PRINT"C L E A R":PLAY"GABC#C1#A1"
820 PAUSE200:GOTO290
830 IFMI=5LOCATE10,12PRINT"GAME OVER":PLAY"G1BADD":PAUSE200:RUN
840 GOSUB 850:RETURN
850 LOCATE4,21PRINT"STAGE":LOCATE20,21PRINT"MISS"
855 LOCATE5,22PRINT S:LOCATE21,22PRINT MI:RETURN
860 LOCATE12,12PRINT" オワリ! ":PAUSE400:RUN
900 '         データ
910 DATA 00010000000010000
920 DATA 00010000000010010
930 DATA 00100001010001001
940 DATA 01010010100001010
950 DATA 10001000100100010
960 DATA 01000101001010101
970 DATA 10010010101001010
980 DATA 10101001010010101
990 DATA 10101010010010001
```

★電波ファイターIITURBO！影さんVS小学1年生，結果は？（埼玉県幸手市・山田重雄13才）……【影：おおっと，小学1年生が友達100人呼んだー!!それに対して影さんは…。影：友達だよね？つぐ美：ちがう。影：友達？Dr.D：いや。影：友…。編：NO！】

FM-7/77/AV(F-BASIC V3.0)用



4人のキャラを使いわけ，敵を倒して進め！

風魔の小太郎

広瀬　洋一

STORY

科学が発達した今でも，「忍」は存在していた。彼らは，山奥に住み，日々修行を重ねていた。

また，忍の一族同士の抗争もたびたびあった。これは，風魔一族と邪鬼一族との抗争を描いたゲームである。

HOW TO PLAY

格闘ゲームです。画面上の敵を全滅させて進む，を繰り返し，最後にいるボスを倒してください。

[8][2][4][6]キーで上下左右，[Z]キーで木刀で突く，[X]キーで木刀でたたき斬る，[C]キーで必殺技です。たたき斬るは強力ですが，スキができます。なお，画面上に敵がいないときは，[6]を押して移動します。

なお，Y座標が敵と一つずれていても，攻撃は当たります（いわゆる「半キャラずらし」）。

CHARACTER CHANGE

「なぜしょっぱなから残機が0なんだ!!」「残機がいっぱいあるのに何で1回死んだらゲーム・オーバーなんだよコラ！」と思う人がいるでしょう。まあ僕の話を聞いてください。

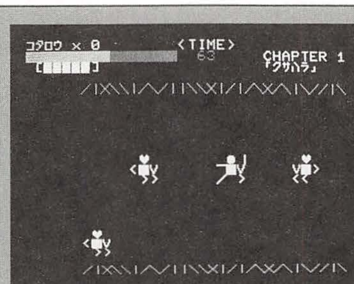
残機は最初は0で，敵を倒すとごくまれにあがります。また，面をクリアしてもあがります（あがる数は残った必殺技の数に比例）。

《第1表》主な変数

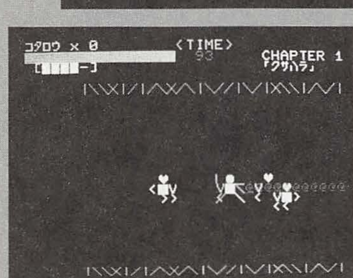
変数	内容	変数	内容
F$( )	背景	RS	残機
CH$( )	キャラクター・データ	SP	必殺技の残り数
TN$( )	ボスの名前	H	自分の方向
STN$( )	その章のサブ・タイトル	W	自分にかかっているウェイト
SC( )	背景の色	TM	残り時間
SK$( )	仲間の名前	DIS	ボスまでの距離
TX( ) TY( )	敵の座標（ボスの配列番号＝1ときまっている）	CLF	面クリアのフラグ
THP( )	敵の体力	GE	ゲーム・オーバーのフラグ
TH( )	敵の方向（0＝左，1＝右）	BS	ボスがでているかのフラグ
TW( )	敵にかかっているウェイト	BT	敵が出現しているかのフラグ
KI( )	画面上の敵の種類（−1＝いない，0，1，2＝各敵）	CN	キャラクターのナンバー（キャラ表示ルーチンを呼ぶ前に設定する）
PT( )	敵の出現パターン	DM	ダメージ
MX MY	自分の座標	DF	敵の攻撃をくらうと増えていき，3になるとふっとぶ
SN	仲間の番号		



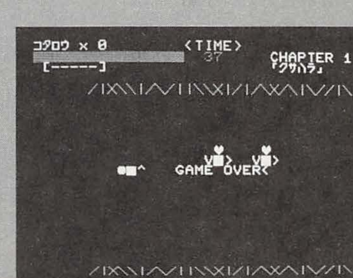
◀《写真1》敵に会うまではひたすら右へ向かって進んでいきます



◀《写真2》敵に会ったら木刀でたたき斬ってください



◀《写真3》あぶなくなったら必殺技を使ってエイやーっ！



◀《写真4》体力がなくなってしまうとゲーム・オーバーになります

★7月号以来，ベーマガにはずいぶんと長居しちゃいました。K子さんが心配するのでそろそろ戻ってみますね。（栃木県塩谷郡・ごーるでん阿久津23才）……【つぐ美：また，遊びにきてくれるかしら…。編：阿久津くん，今度はつぐ美ちゃんが心配してるよ！】

風魔の小太郎のプログラム・リスト

```
10 'フウマ ノ コタロウ XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
20 CLEAR 2000:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,0
30 DIM F$(7),CH$(163),TN$(7),SC(7),SN$(7),SK$(3)
40 DIM TX(2),TY(2),THP(2),TH(2),TW(2),KI(2),PT(23)
50 LOCATE 9,12:PRINT"PRESENTED BY Y.HIROSE":FOR I=0 TO 81:READ CH$(I)
60 FOR J=4 TO 1 STEP -1:A$=MID$(CH$(I),J,1)
70 IF A$="|" THEN A$="|" ELSE IF A$="|" THEN A$="|"
80 IF A$="/" THEN A$="\" ELSE IF A$="\" THEN A$="/"
90 IF A$="<" THEN A$=">" ELSE IF A$=">" THEN A$="<"
100 IF A$="◢" THEN A$="◣" ELSE IF A$="◣" THEN A$="◢"
110 IF A$="◤" THEN A$="◥"
120 CH$(82+I)=CH$(82+I)+A$:NEXT:NEXT
130 FOR I=0 TO 7:READ F$(I),SC(I),SN$(I),TN$(I):NEXT
140 FOR I=0 TO 3:READ SK$(I):NEXT:FOR I=0 TO 23:READ PT(I):NEXT:CLS
150 'タイトル XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
160 SYMBOL(30,30),"K",12,9,2:SYMBOL(131,30),"OTARO",12,6,2
170 SYMBOL(165,78),"THE NINJA OF FUMA",3,2,1
180 SYMBOL(213,93),"-フウマ ノ コタロウ-",2,1,6:LOCATE 14,16:PRINT"PUSH BUTTON"
190 LOCATE 9,20:PRINT"(C)1993 YOICHI HIROSE":A$=INPUT$(1):CLS
200 'ジュンビ XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
210 PLAY"V9","V9","V9":ST=0:SN=0:RS=0
220 COLOR 3:LOCATE 16,0:PRINT"<TIME>":COLOR 7
230 LOCATE 25,1:PRINT"CHAPTER";ST+1:LOCATE 25,2:PRINT"「";SN$(ST);"」"
240 MX=17:MY=13:SP=5:H=0:W=0:TM=990:DIS=100:CLF=0:BS=0:BT=0:FU=0:KN=0:GE=0
250 CN=0:GOSUB 1780:GOSUB 1820:GOSUB 1800:LOCATE 17,10:PRINT"READY !"
260 PLAY"O4L4EAL6FDED2","O3L2ECD":FOR I=0 TO 8000:NEXT
270 LOCATE 17,10:PRINT"        "
280 'メイン XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
290 GOSUB 340:ON -(DIS=0 AND BT=0) GOSUB 940:ON -(BT=1) GOSUB 960
300 TM=TM-1:LOCATE 17,1:COLOR 2:PRINTUSING"###";CINT(TM/10):COLOR 7
310 ON -(DIS MOD 15-ST=0 AND BT=0 AND BS=0) GOSUB 920
320 ON -(CLF=1) GOTO 1550:ON -(GE=1) GOTO 1750:ON -(TM>0) GOTO 290:GOTO 1750
330 'コタロウetc ウゴク XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
340 A$=INKEY$:IF A$="" OR W>0 THEN W=W-1:RETURN ELSE KN=0
350 ON -(BT=1) GOTO 370:IF A$<>"6" THEN RETURN
360 F$(ST)=RIGHT$(F$(ST),27)+LEFT$(F$(ST),1):GOSUB 1810:DIS=DIS-1:RETURN
370 VX=(A$="4" AND MX>9)-(A$="6" AND MX<27):IF VX<>0 THEN H=ABS(SGN(VX-1))
380 VY=(A$="8" AND MY>5)-(A$="2" AND MY<20)
390 ON -(A$="z" OR A$="Z") GOSUB 490:ON -(A$="x" OR A$="X") GOSUB 500
400 ON -((A$="c" OR A$="C") AND SP>0) GOSUB 590:ON -(A$=" " AND RS>0) GOSUB 440
410 LINE(MX,MY)-(MX+3,MY+2),"",,B:MX=MX+VX:MY=MY+VY
420 COLOR 7:CN=0:GOSUB 1780:RETURN
430 'ナカマト コウタイ XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
440 LOCATE 1,2:PRINT"コウタイ!(1-4)":A$=INPUT$(1)
450 ON -(VAL(A$)<1 OR VAL(A$)>4) GOTO 440:ON -(VAL(A$)-1=SN) GOTO 470
460 SN=VAL(A$)-1:RS=RS-1:GOSUB 1830:PLAY"O5L32DEFEFG","O4L16BFC"
470 LOCATE 1,2:PRINT SPACE$(10):GOSUB 1840:RETURN
480 'コウゲキ XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
490 CN=3:GOSUB 1780:GOTO 510 '「ツク」
500 CN=6:W=2:GOSUB 1780 '「キル」
510 J=0:WHILE J<3:ON -(KI(J)=-1) GOTO 570
520 DM=(((TX(J)=MX+3 AND H=0) OR (TX(J)=MX-3 AND H=1)) AND ABS(MY-TY(J))=<1)
530 IF W>0 AND DM<0 THEN DM=DM-W
540 ON -(DM=0) GOTO 570:FOR I=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
550 CN=24+39*BS+KI(J)*(12+3*BS):GOSUB 1790:THP(J)=THP(J)+DM:TW(J)=1
560 ON -(THP(J) MOD 3=0 OR THP(J)=<0) GOSUB 1460:IF THP(J)=<0 THEN KI(J)=-1
570 J=J+1:WEND:GOTO 880
580 'ヒッサツワザ XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
590 CN=9:GOSUB 1780:ON SN+1 GOSUB 600,680,750,820:SP=SP-1:GOSUB 1840:RETURN
600 LINE(MX+3-H*3,MY+1)-(6+27-H*27,MY+1),"@",1
610 SOUND 8,9:FOR I=100 TO 0 STEP -1:SOUND 0,I:NEXT:SOUND 8,0
620 LINE(MX+3-H*3,MY+1)-(6+27-H*27,MY+1),"",
630 J=0:WHILE J<3:ON -(KI(J)=-1) GOTO 670
640 DM=(((H=0 AND MX<TX(J)) OR (H=1 AND MX>TX(J))) AND MY=TY(J))
650 FU=FU-(DM<0 AND BS=1 AND J=1):THP(J)=THP(J)+DM
660 ON -(DM<0) GOSUB 1460:IF THP(J)=<0 THEN KI(J)=-1
670 J=J+1:WEND:GOTO 880
680 LINE(MX+3-H*3,MY)-(6+27-H*27,MY+2),"█",6,BF
690 SOUND 8,9:FOR I=0 TO 100:SOUND 0,I:NEXT:SOUND 8,0
700 LINE(MX+3-H*3,MY)-(6+27-H*27,MY+2),"",,BF
710 J=0:WHILE J<3:ON -(KI(J)=-1) GOTO 740
720 DM=(((H=0 AND MX<TX(J)) OR (H=1 AND MX>TX(J))) AND ABS(MY-TY(J))=<1)*4
730 THP(J)=THP(J)+DM:ON -(DM<0) GOSUB 1460:IF THP(J)=<0 THEN KI(J)=-1
740 J=J+1:WEND:GOTO 880
750 LINE(MX+4-H*7,MY+1)-(MX+6-H*7,MY+1),"-",2
760 LINE(MX+5-H*7,MY)-(MX+5-H*7,MY+2),"|",2:PLAY"O5S14M2000O4V9"
```

しかーし！残機がいくらあっても一度死んだらそれでパーです。じゃあどうすればいいのかというと，他の仲間と交代すればいいんです。交代のしかたはスペース・キーを押してから，交代する仲間のナンバーのキーを押します。キャンセルは使用キャラのナンバーのキーを押せばいいのです。交代すると，その時点で体力が回復し，残機が減ります。これで安心だね(笑)。

なお，仲間は主人公を含めて４人おり，それぞれ異なった必殺技を持っています(**第２表**参照)。

《**第２表**》仲間の一覧

キャラNo.	名前	読み	必殺技の名前	必殺技の説明
①	小太郎	コタロウ	風魔烈風	風を作り，敵にぶつける。半キャラずらしがきかず，弱い。
②	竜馬	リョウマ	風魔黄金斬	金の光で敵を斬る。半キャラずらしがきき，威力もそこそこ。
③	青龍	セイリュウ	風魔十字斬	敵を十字にたたき斬る。半キャラずらしがきき，最強だが，射程は最低。
④	雪風	ユキカゼ	風魔雷撃	雷を落として画面中の敵にダメージを与える。確実に当たるがさほど強くない。

PROGRAM

長いです。しかも遅い！くっ，俺の力が及ばなかったばかりに(笑)。まあF-BASICの限界もありますが。

IF文をできるだけ使わずにON文や論理式を多用しています。とくに攻撃の判定の式はすさまじいものとなっています。ちょっと見にくくなりますが，若干速くなるのでぜひ使ってみましょう。

最強戦士への手ほどき

このゲームは超むずかしいので，コツを教えましょう。

まず，対ザコ戦は，敵を待ち伏せましょう。ヘタに飛びかかるとしっぺ返しをくらいます。なお，攻撃は一定の間合いでしか当てられません。

ボスはそれぞれ個性あふれる攻撃(必殺技)をしてくる(しかも強い！)ので，それぞれに見合った攻略法を見つけましょう。

AT LAST

なぜ，風魔なんだ？なぜ，木刀なんだ!?じつはこれ，車田正美先生の名作漫画「風魔の小次郎」のパロディなんです(笑)。ごめんなさい。全巻読んでひどく感動したものですから…。

とにかく，このゲームはちょっと操作性が悪いですが，かなりおもしろいので，ぜひ打ち込んでください。次回作も格闘ゲームだ！

付録

小太郎の必殺技は弱いですが，秘められた力がかくされています。これを使うと，展開がとっても楽になります。これを見つけた人は効果とだしかたを書いてOFまで！

おっと，必殺技は１面につき５回までです。

●**参考**

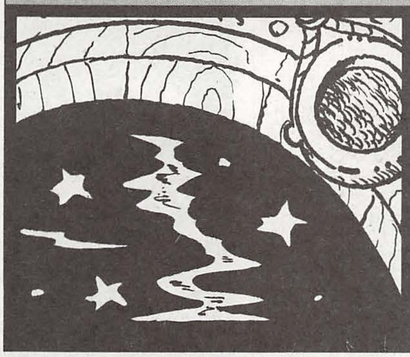
- ファナルファイト（カプコン）
- 風魔の小次郎（集英社，車田正美）
- ASO（SNK）

★１人暮らしをはじめて思ったこと。炊事はめんどうくさい。やだやだ。(京都市・**あんぱらんすは怠け者18才**)……【**影**：そんなこと言ってはいけません。ちゃんとするという約束で１人暮らしさせたのよ！**つぐ美**：いつからお母さんになっちゃったの？】

```
770 LINE(MX+4-H*7,MY)-(MX+6-H*7,MY+2),"",,BF
780 J=0:WHILE J<3:ON -(KI(J)=-1) GOTO 810
790 DM=(((MX+3=TX(J) AND H=0) OR (MX-3=TX(J) AND H=1)) AND ABS(MY-TY(J))=<1)*6
800 ON -(DM=0) GOTO 810:THP(J)=THP(J)+DM:GOSUB 1460:IF THP(J)=<0 THEN KI(J)=-1
810 J=J+1:WEND:GOTO 880
820 FOR I=0 TO 2:IF KI(I)=-1THEN 840 ELSE LINE(TX(I)+2,3)-(TX(I)+2,TY(I)),"◢",6
830 PLAY"O7SOM2000C16V9","O7SOM2000B16V9":LINE(TX(I)+2,3)-(TX(I)+2,TY(I)),"",
840 NEXT:GOSUB 1810:J=0:WHILE J<3:ON -(KI(J)=-1) GOTO 860
850 THP(J)=THP(J)-3:GOSUB 1460:IF THP(J)=<0 THEN KI(J)=-1
860 J=J+1:WEND:GOTO 880
870 'ﾊﾝﾃｲ XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
880 FOR I=0 TO 2:CHK=CHK-(KI(I)=-1):NEXT
890 IFCHK=3THEN IFBS=1THEN CLF=1 ELSE BT=0:CN=0:H=0:DIS=DIS+(DIS>0):GOSUB 1780
900 CHK=0:ON -(BS=1) GOSUB 1940:RETURN
910 'ﾃｷ ｼﾞｭﾝﾋﾞ XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
920 FOR I=0 TO 2:TX(I)=6+24*INT(RND(1)*2):TY(I)=7+I*6
930 BT=1:KI(I)=PT(ST*3+I):THP(I)=5+KI(I)+INT(RND(1)*3):NEXT:RETURN
940 TX(1)=30:TY(1)=13:THP(1)=16:KI(1)=-(ST>3):BS=1:BT=1:GOSUB 1890:RETURN
950 'ﾃｷ ｳｺﾞｸ XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
960 R=INT(RND(1)*3):IF TW(R)>0 OR KI(R)=-1 THEN TW(R)=TW(R)-1:RETURN
970 IF TX(R)>MX THEN VX=SGN(MX+3-TX(R)) ELSE VX=SGN(MX-3-TX(R))
980 VY=SGN(MY-TY(R)):TH(R)=-(TX(R)<MX)
990 ON -((TX(R)=MX+3 OR TX(R)=MX-3) AND ABS(MY-TY(R))=<1) GOSUB 1060
1000 ON -(BS=1 AND FU<3 AND INT(RND(1)*10)>7) GOSUB 1150
1010 LINE(TX(R),TY(R))-(TX(R)+3,TY(R)+2),"",,B:TX(R)=TX(R)+VX:TY(R)=TY(R)+VY
1020 J=0:WHILE J<3:ON -(KI(J)=-1 OR TW(J)>0) GOTO 1040
1030 CN=15+36*BS+KI(J)*(12+3*BS):GOSUB 1790
1040 J=J+1:WEND:RETURN
1050 'ﾃｷ ｺｳｹﾞｷ XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
1060 J=R:ON INT(RND(1)*2)+1 GOTO 1070,1110
1070 CN=18+36*BS+KI(R)*(12+3*BS):GOSUB 1790:CN=12:GOSUB 1780 ' ｢ﾂｸ｣
1080 FOR I=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:HP=HP-1+(BS=1):IF KN=1 THEN HP=0
1090 GOSUB 1870:GE=-(HP=0):DF=DF+1:ON -(DF=3+KI(R)+(BS=1) AND GE=0) GOSUB 1420
1100 RETURN
1110 CN=21+36*BS+KI(R)*(12+3*BS):TW(R)=2:GOSUB 1790:CN=12:GOSUB 1780 ' ｢ｷﾙ｣
1120 FOR I=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:HP=HP-3-KI(R)+(BS=1):IF KN=1 THEN HP=0
1130 GOSUB 1870:GE=-(HP=0):ON -(GE=0) GOSUB 1420:RETURN
1140 'ﾃｷ ﾋｯｻﾂﾜｻﾞ XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
1150 DM=0:J=1:CN=60-15*(ST>3):GOSUB 1790
1160 ON ST+1 GOSUB 1190,1210,1230,1260,1310,1350,1380,1400
1170 HP=HP+DM:ON -(DM<0 AND HP>0) GOSUB 1420:ON -(DM<0) GOSUB 1870
1180 GE=-(HP=0):RETURN
1190 PLAY"L64O5CDCDCDCD":LINE(TX(1),TY(1))-(TX(1)+3,TY(1)+2),CHR$(254),5,BF
1200 DM=-1:TX(1)=INT(RND(1)*18)+9:TY(1)=INT(RND(1)*14)+6:RETURN
1210 PLAY"L64O2CDE","L64O1DEF":LINE(MX+2,TY(1)+2)-(MX+2,4),"^",10
1220 LINE(MX+2,TY(1)+2)-(MX+2,4),"",:DM=(MY=TY(1))*4:RETURN
1230 K=0:WHILE K<6:BEEP 1:BEEP 0:LINE(TX(1),TY(1))-(TX(1)+3,TY(1)+2),"",,B
1240 VX=SGN(MX-TX(1)):TX(1)=TX(1)+VX:CN=60:GOSUB 1790:K=K+1:WEND
1250 DM=((TX(1)=MX) AND (TY(1)<MY+2 AND TY(1)>MY-2))*3:RETURN
1260 PLAY"L64O3ER32EDCEDCEDC","L64O3DR32DCDDCDDCD","L64O3CR32CDECDECDE"
1270 LINE(TX(1)-1+TH(1)*5,TY(1)+1)-(TX(1)-5-13*(TH(1)=1),TY(1)+1),"X",13
1280 LINE(TX(1)-1+TH(1)*5,TY(1)+1)-(TX(1)-5-13*(TH(1)=1),TY(1)+1),"",
1290 DM=(((MX>TX(1)-7ANDTH(1)=0)OR(MX<TX(1)+7ANDTH(1)=1))ANDABS(MY-TY(1))=<1)*5
1300 RETURN
1310 BX=INT(RND(1)*21)+7:BY=INT(RND(1)*10)+5:LINE(BX,BY)-(BX+12,BY+8),"*",2,BF
1320 FOR I=10 TO 0 STEP -1:PLAY"L64V=I;O1EDC","L64V=I;O1FED":NEXT
1330 PLAY"V9","V9","V9":LINE(BX,BY)-(BX+12,BY+8),"",,BF
1340 DM=((MX>BX-2 AND MX<BX+9) AND (MY>BY-1 AND MY<BY+9))*5:RETURN
1350 IF ABS(MX-TX(1))>7 OR ABS(TY(1)-MY)>5 THEN RETURN
1360 PLAY"L64O7FEDC","L32O2BA":LINE(TX(1)+TH(1)*4,TY(1)+1)-(MX+2-H,MY+1),"♦",4
1370 LINE(TX(1)+TH(1)*4,TY(1)+1)-(MX+2-H,MY+1),"",:DM=-6:RETURN
1380 IF W>0 THEN RETURN
1390 PLAY"O7L64BGEC":KN=1:W=15:CN=0:COLOR 15:GOSUB 1780:COLOR 7:RETURN
1400 POKE &HFD38,3:FOR I=0 TO 500:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:POKE &HFD38,0:DM=-8:RETURN
1410 'ﾌｯﾄﾌﾞ XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
1420 IF HP=<0 THEN FOR I=0 TO 500:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
1430 LINE(MX,MY)-(MX+3,MY+2),"",,BF:FOR I=0 TO 4
1440 LINE(MX,MY+2)-(MX+3,MY+2),"",:VX=(H=0 AND MX>6)-(H=1 AND MX<30)
1450 MX=MX+VX:LOCATE MX,MY+2:PRINT CH$(81+H*82):NEXT:DF=0:RETURN
1460 IF THP(1)=<0 AND BS=1 THEN FOR I=0 TO 500:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
1470 LINE(TX(J),TY(J))-(TX(J)+3,TY(J)+2),"",,BF:TH(J)=-(TX(J)<MX)
1480 FOR I=0 TO 5:LINE(TX(J),TY(J)+2)-(TX(J)+3,TY(J)+2),"",
1490 VX=(TH(J)=1 AND TX(J)>6)-(TH(J)=0 AND TX(J)<30):TX(J)=TX(J)+VX
1500 LOCATE TX(J),TY(J)+2:PRINT CH$(163-TH(J)*82):NEXT:IF THP(J)>0 THEN 1530
1510 PLAY"O2L32BFC":LINE(TX(J),TY(J)+2)-(TX(J)+3,TY(J)+2),"",
1520 IF INT(RND(1)*9)=8 THEN PLAY"L32O5CDEO6CR16O5BO6C8":RS=RS+1:GOSUB 1840
1530 VX=0:RETURN
1540 'ｸﾘｱ & ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
1550 CN=0:GOSUB 1780:LOCATE 10,12:PRINT "CHAPTER";ST+1;" CLEAR"
1560 LOCATE 11,14:PRINT"BONUS POINT";CINT(SP/2)
1570 PLAY"O4E8D8G8F1O5C32R32C32R32C32R32","O3D4E8G1C6":FOR I=0 TO 5000:NEXT I
1580 CLS:ST=ST+1:RS=RS+CINT(SP/2):ON -(ST MOD 4>0) GOTO 220
1590 LINE(0,20)-(40,25),"█",6,BF:FOR I=0 TO 3:LOCATE 8+I*2,17:PRINT"● "
1600 LOCATE 8+I*2,18:PRINT"█ ":LOCATE 8+I*2,19:PRINT"| ":NEXT
1610 IF ST=4 THEN LOCATE 25,19:PRINT CH$(163):GOTO 1630
1620 LOCATE 25,17:PRINT"o":LOCATE 25,18:PRINT"█\":LOCATE 25,19:PRINT"◣"
1630 FOR I=0 TO 3:READ A$:FOR J=1 TO LEN(A$):LOCATE 4+J,I*2
1640 PRINT CHR$(ASC(MID$(A$,J,1))-1):BEEP 1:BEEP 0:NEXT:NEXT
1650 LOCATE 7,12:PRINT"[PUSH SPACE]":A$=INKEY$:ON -(A$<>" ") GOTO 1650
1660 IF ST=4 THEN CLS:GOTO 220
1670 CLS:LOCATE 16,25:PRINT"- CAST -":LOCATE 0,25:PRINT
1680 FOR I=0 TO 1000:NEXT:FOR I=0 TO 3:LOCATE 17,25:PRINT SK$(I)
1690 LOCATE 0,25:PRINT:FOR J=0 TO 1000:NEXT J,I:LOCATE 0,25:PRINT
1700 FOR I=0 TO 7:LOCATE 16,25:PRINT TN$(I):LOCATE 0,25:PRINT
1710 FOR J=0 TO 1000:NEXT J,I:LOCATE 16,25:PRINT"ｱｽｶ ｾﾘｶ":LOCATE 0,25:PRINT
1720 FOR I=0 TO 1000:NEXT:LOCATE 11,25:PRINT"1993 YOICHI HIROSE"
1730 FOR I=0 TO 5000:NEXT:CLS:LOCATE 16,12:PRINT"THE END":GOTO 1730
1740 'ｼﾝﾀﾞ XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
1750 RESTORE 2130:GOSUB 1420:LOCATE 15,12:PRINT"GAME OVER"
1760 PLAY"O5E3L16DCD3O4AGA2","O4D2D3D2OC2":FOR I=0 TO 6000:NEXT:CLS:GOTO 160
1770 'ｷｬﾗｸﾀｰ ﾋｮｳｼﾞ XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
1780 FOR I=0 TO 2:LOCATE MX,MY+I:PRINT CH$(82*H+CN+I):NEXT:RETURN
1790 FOR I=0 TO 2:LOCATE TX(J),TY(J)+I:PRINT CH$(82*TH(J)+CN+I):NEXT:RETURN
1800 'ﾊｲｹｲ ﾋｮｳｼﾞ XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
1810 FOR I=0 TO 1:LOCATE 6,4+I*19:COLOR SC(ST):PRINT F$(ST):NEXT:COLOR 7:RETURN
1820 'ﾗｲﾌﾒｰﾀｰ ﾋｮｳｼﾞ XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
1830 HP=16:LINE(0,1)-(15,1),"█",6
1840 IF RS>9 THEN RS=9
1850 LOCATE 0,0:PRINT SK$(SN);" x";RS
1860 LOCATE 1,2:PRINT"[";STRING$(SP,"█");STRING$(5-SP,"-");"]":RETURN
1870 IF HP<0 THEN HP=0
1880 LINE(15,1)-(16-16+HP,1),"█",2:RETURN
1890 LINE(22,0)-(40,3),"",,BF:LOCATE 22,0:PRINT TN$(ST)
1900 PLAY"O4L24CDCDCDCDDEDEDEDEF2","O4G3A3B2"
1910 READ A$:FOR I=1 TO LEN(A$):LOCATE I,3
1920 PRINT CHR$(ASC(MID$(A$,I,1))-1):BEEP 1:BEEP 0:NEXT
1930 FOR I=1 TO 15:LINE(22,1)-(22+I,1),"█",6:NEXT:RETURN
1940 IF THP(1)=16 THEN RETURN ELSE IF THP(1)<0 THEN THP(1)=0
1950 LINE(37,1)-(38-16+THP(1),1),"█",2:RETURN
1960 'ﾃﾞｰﾀ ﾉ ｱﾗｼ XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
1970 DATA "| ●  ","V█‾ ","< \ "," ●  "," █=-","/ > "," ●  ","^█\_","/ > "," ●  ",
" █\_","/ \ ","●   ","█‾ *",">\  "
1980 DATA "  ♥ "," V█>"," << ","__♥ ","  █>"," < \","  ♥ ","__█^","  < ","   ♥",
"* =█","  //"
1990 DATA "  0 |"," /◢V","  | >","  0 ","-=█ "," < \","  0 ","\/◣^"," < \","   0",
"* ‾█","  /<"
2000 DATA " _♦ |","  □V"," / >","  ♦ ","-=□ "," < \","  ♦/","_/□ "," < \","  \♦",
"* ◢","  </ "
2010 DATA "  日|"," V█°"," / >","  日 ","‾‾█>"," < \","  日 ","_/█^"," < \","\ 日 ",
" ‾█>"," < \","   日","* =█","  //"
2020 DATA "  ♦|"," /█°"," / >","  ♦>","‾‾█ "," < \","  ♦ ","_/█^"," < \","  ♦ ",
"_/█>"," / \","   ♦","* ‾█","  </","●█^ "
2030 DATA "\|/\/||\\X|/|/\X/\|\//|\/|X\",4,ｸｻﾊﾗ,ﾐﾄ ｹｲｽｹ
2040 DATA "█ ▄█_▙▟ █▙_▟█▙_◢_ █_",7,ｼｶﾞｲﾁ,ｼﾗﾇｲ
2050 DATA "♣♣YYY♣ ♣♣Y♣ Y♣Y♣♣♣ ♣♣♣Y♣ ♣♣♣",4,ｼﾞｬｷｲﾁｿﾞｸﾉ ｻﾄ,ｱｶｼﾞｼ
2060 DATA " ▬ ▬ ▬ □ ▬ ▬ ▬ ▬ □ ▬",9,ｱｽｶ ﾔｼｷ,ｱｽｶ ﾏｻｼ
2070 DATA "◤◢◣◤◢◣▟▙ ◤◢◣◤ █",6,ﾌｳﾏﾉ ﾄｳｹﾞ,ﾗｼﾞｬ
2080 DATA "__((((_((_((((((___((_((((___((",5,ﾌｳﾏﾉ ｻﾄ ｱﾄ,ｵﾒｶﾞ
2090 DATA "█▁▂▁▃▂▁▃▂▃▂▄▃▁▂",2,ｼﾞｺﾞｸ ﾀﾞﾆ,ﾈﾛｽ
2100 DATA "干町◣ ╲♠┬| \█+ﾈ/時日-◣◢年○▬♥●◢◤=人",3,ﾀﾞﾛｽﾉ ﾀﾞｲﾁ,ﾀﾞﾛｽ ｺｳﾃｲ
2110 DATA ｺﾀﾛｳ ,ﾘｮｳﾏ ,ｾｲﾘｭｳ,ﾕｷｶｾﾞ
2120 DATA 0,0,0, 0,1,0, 1,0,1, 1,1,1, 0,2,1, 2,2,1, 2,2,2, 2,2,2
2130 DATA ﾍｰﾍｰﾍｰ/ｶﾛｷﾟｳﾚｷｸﾟﾙ･ｽﾟｭｸｳﾂﾀﾞﾟｹﾋ!ﾍﾓﾃﾁﾟｱｰ/
2140 DATA ﾑﾃｺﾁﾀﾞﾟｰ･ﾍｴﾐｳﾂﾀﾞﾟｹ/!ﾑﾅﾊｷﾁｸﾋ･ｴﾁｿﾄﾔﾘｴﾀﾞﾟ"
2150 DATA ｲｾｷｭｽｸﾇﾋｳﾙﾁｳﾊﾆﾘ･ｶﾛｼﾐｧﾁｶｾﾞﾁﾟﾆ/
2160 DATA ｸﾁﾆ･ﾍｴﾐｳﾂﾀﾞﾟｹﾗ/!ﾝﾁｽｷﾟ･ｽﾟｭｸｳﾂﾀﾞﾟｹﾊｷｽﾘﾁﾟ"
2170 DATA "ﾁﾊﾒ･ｳﾔｴﾅﾊ｣ｿﾙｷ,ｧﾁｾｺﾄｹﾛ//","ｶﾛﾁﾂﾋ･ﾀｽｸﾊﾕﾃﾘﾇｳﾔｴﾅｧｼﾘﾝﾛ"
2180 DATA "ｽｷﾁﾆｹｭﾃﾘﾊｳｳﾆﾙﾇﾆｰﾄｳﾁ////","ﾀﾊﾀｽｸﾅﾋ///｣ﾁﾟﾜｦｦ!!!!!ｴｰ"
2190 DATA ﾍｴﾐﾊｼﾅﾋ･ｶﾛﾁﾂｷﾟｾﾄﾟﾇﾏﾜﾏﾟｽﾁ/ｲﾅﾋｸｼﾐﾘﾊﾑﾗ"
2200 DATA ｸｼﾐﾘﾊｴﾐﾛｻｸｯｪﾄﾟ･ｽﾆｿﾄﾕﾚﾗ/ｴﾛｽｳﾁﾟﾜ@
2210 DATA ﾁﾟﾜｾﾊﾁﾟｳﾂﾎﾋｳｷｿﾞ"!ﾁﾟﾜｾｼﾐ･ﾋﾟ"ｼﾟｱｱｱｱｳ"
2220 DATA ﾝｽﾋ･｣ﾁﾟﾜｾ,ﾊｻｴﾄｳ/!ｻﾊﾇﾏﾞﾋ･!ﾝｽｷﾟｿｳﾍｹｾﾚ""
2230 DATA "｣ﾁﾟﾛ@ｲﾆﾁﾁﾂ/ﾐｼｽｶﾇｳﾂｭﾞﾋﾅﾟｻ@,",","｣ﾉｵ･ﾅﾟｻ@,!ｿﾙｷﾋｽﾃｻｹﾅｳｷｺﾚ/"
2240 DATA "ｶﾛﾁﾂﾋ･ﾏﾞﾅｴﾊｻﾅｧｳｵﾆｳﾐﾐ･","ﾁﾁﾟ･ﾀｻﾇﾁﾂﾃｹｽﾄｳﾁ//////"
```


★メガシティ綾瀬にゲーム・センターができた！ しかし，とても歩いて行ける距離ではない。(神奈川県綾瀬市・アコピャン20才)……
【影：だったら，自転車で行けばいいじゃないか。自転車はベンリだぞー!!つぐ美：あらまっ，なんて簡単なお答え。】

FM TOWNS(F-BASIC 386 V2.1 L11)用



最新のアイデアをもりこんだブロックくずしゲーム

アリカノイド

武政 修

内 容

アルカノイドのようなブロックくずしゲームを，円の中に作ってみました。

遊びかた

実行するとタイトルと画面を表示します。パッドのRUNボタンではじまります。ラケットの移動はパッド方向ボタンの左・右で行ないます。赤い星に当てて高得点をめざしましょう！面が進むと，おじゃま星がでてきます。こいつに当たるとラケットが小さくなって得点も減ってしまいます。がんばって全14面制覇？してください。

なお，疲れたらRUNボタンでポーズをかけられます。

しくみ

グラフィック画面の色を読みとる方法で作りました。ちょっと変わっているので参考にしてみてください。

苦労した点

円移動とデータ処理。

《第1表》変数表

変数	内容
R	ラケットの半径
X1, Y1	ラケットのX, Y座標
HX, HY	星の移動方向
TX, TY	敵星の移動方向
A1	ラケットの大きさを変える
L	星の位置判定
TE, TEN	点数計算
MS	面のカウント

●参考にしたもの

・Dr.Dのベーシック講座・386ペイント

CHECKER FLAG

Dr.D：うん，すばらしい！ブロックを星に置き換えたことで，円運動の動きにも説得性がでたな。

影：これ，FM TOWNSマーティーじゃ遊べないの？

Dr.D：マーティーじゃ，TOWNS用のF-BASIC 386が起動できないからのー。マーティー用のBASICが発売されるのかどうか…。

影：えーっ，このゲームがマーティーでできないなんて…。せっかくマーティーもらったというのに。

Dr.D：なんじゃと？もらった？



◀《写真1》これがタイトル画面です。ゲームはふつうのブロックくずしをまるくしたものです



▶《写真2》ラケットを操作して星を落とさないように中央の赤い星にぶつけます



◀《写真3》星をラケットでうけそこなうとミスとなります



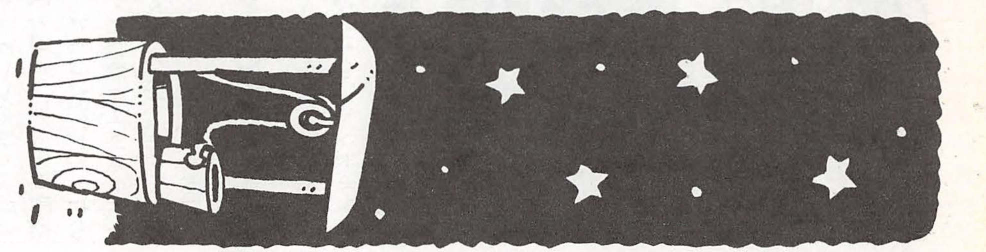
▶《写真4》面数は全部で14面あります。がんばってクリアしてみよう

★つぐ美さん，不老不死の秘術をぜひ教えてください。(千葉市・竹本郁馬22才)……【つぐ美：イモリとハブのシッポと金グラム。それにナポレオンフィッシュのキモを加えて10時間煮，さらにサルノコシカケと鹿の角の粉末を…。影：味の素はいらんのか？】

アリカノイドのプログラム・リスト

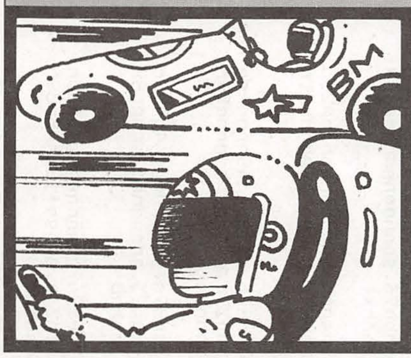
```
1000 '*****  アリカノイド   *****
1010 SCREEN @1:SPRITE ON
1020 CLS:DEFINT B-Z:RANDOMIZE TIME
1030 DIM H1(255),H2(255),BX(51),BY(51)
1040 R=95:X1=130:Y1=120:HX=3:HY=0:TX=3:TY=-3:A1=.3!:IT=235
1050 FOR I=0 TO 7:READ KK(I):NEXT:DATA 6,6,3,3,5,5,0,0
1060 FOR I=0 TO 7:READ K2(I):NEXT:DATA 0,0,5,5,3,3,6,6
1070 FOR I=0 TO 4:READ PX(I),PY(I):NEXT:DATA 7,0,7,15,15,7,0,7,8,8
1080 PAINT(0,0),[0,0,0,1]:SYMBOL (0,0),"★ ",1,1,6:SYMBOL (16,0),"★ ",1,1,2

1090 GET@A(0,0)-(15,15),H1:GET@A(16,0)-(31,15),H2:CLS
1100 DEF PEN 0,1:CIRCLE(X1,Y1),102,[0,0,152],,,,F
1110 B3=152:FOR I=90 TO 70 STEP -2:CIRCLE(X1,Y1),I,[0,0,B3],,,,F:B3=B3-8:N
EXT:DEF PEN 0,6:CIRCLE(X1,Y1),118,[0,8,0]
1120 GOSUB 1780
1130 FOR I=235 TO 279 STEP 22:SYMBOL (I,200),"★ ",1,1,6:NEXT
1140 DEF SPRITE 0,0,H1,1:DEF SPRITE 0,4,H2,1
1150 DEF SPRITE 1,0,(123,108),0:DEF SPRITE 1,4,(90,110),4:SPRITE 0,0,1:GOS
UB 1560
1160 IF PTRIG(1)<>4 THEN 1160
1170 GOSUB 1560:GOSUB 1650
1180 '***********  メイン
1190 PLAY "@4804C16G16E16O5C16O4G16O5E16C16O4G16E8.A16&A16G16":WAIT 200
1200 WHILE P1<II
1210 PA=PAD(1)
1220 IF PA=3 THEN LINE (XX,YY)-(X,Y),PSET,[0,0,152]:A=A+.25!
1230 IF PA=7 THEN LINE (XX,YY)-(X,Y),PSET,[0,0,152]:A=A-.25!
1240 IF PA=0 THEN WAIT 2
1250 IF PTRIG(1)=4 THEN GOSUB 1570
1260 X=X1+R*COS(A):Y=Y1+R*SIN(A)
1270 XX=X1+R*COS(A+A1):YY=Y1+R*SIN(A+A1)
1280 LINE(XX,YY)-(X,Y),PSET,[160,0,0]
1290 SPRITE 6,0,HX*2,HY*2:ON D+1 GOSUB 1470,1480
1300 SPRITE 6,4,TX*2,TY*2:SPRITE 3,4,KK(K):K=(K+1) MOD 8
1310 WHILE L<5
1320 GET@A(SPRITE(0,6)+PX(L),SPRITE(0,7)+PY(L))-(SPRITE(0,6)+PX(L),SPRITE(
0,7)+PY(L)),PP:DD=PP(0) AND &H7FFF
1330 DD=DD¥32:RR=DD AND 31:DD=DD¥32:GG=DD AND 31
1340 RR=RR*256¥32:GG=GG*256¥32
1350 IF RR=8 THEN PLAY "@7303C":GOSUB 1500
1360 IF GG=160 THEN GOSUB 1670:GOTO 1210
1370 IF RR=248 THEN GOSUB 1610:GOTO 1210
1380 IF A1<0 THEN 1530
1390 L=L+1:WEND:L=0:IF MS<3 THEN 1450 ELSE SPRITE 0,4,1
1400 GET@A(SPRITE(4,6)+7,SPRITE(4,7)+7)-(SPRITE(4,6)+7,SPRITE(4,7)+7),TP:
TD=TP(0) AND &H7FFF
1410 TB=TD AND 31:TD=TD¥32:TR=TD AND 31:TD=TD¥32:TG=TD AND 31
1420 TB=TB*256¥32:TR=TR*256¥32:TG=TG*256¥32
1430 IF TG=160 THEN PLAY "@6704C":LINE(XX,YY)-(X,Y),PSET,[0,0,152]:A1=A1-.
1!:TE=-500:GOSUB 1640:GOSUB 1730:GOTO 1200
1440 IF TB=0 THEN GOSUB 1730:GOTO 1210
1450 WEND
1460 GOSUB 1790:P1=0:GOTO 1190
1470 SPRITE 3,0,KK(K):K=(K+1) MOD 8:RETURN
1480 SPRITE 3,0,K2(K):K=(K+1) MOD 8:RETURN
1490 '**********
1500 SPRITE 0,0,0:DEF SPRITE 1,0,(140,100),0:WAIT 50:SPRITE 0,0,1
1510 SYMBOL (IT,200),"★ ",1,1,0:IT=IT+22:LINE(XX,YY)-(X,Y),PSET,[0,0,152]:
A1=.3!:IF IT>301 THEN 1530
1520 RETURN
1530 SPRITE 0,0,0:SPRITE 0,4,0:GOSUB 1550
1540 IF PTRIG(1)=4 THEN GOSUB 1550:CLEAR:GOTO 1020 ELSE IF PTRIG(1)=8 THEN
 DEF PEN 0,1:SPRITE OFF:CLS:END ELSE 1540
1550 SYMBOL (40,100),"もう一度しますか Y=RUN N=SELECT",1,1,7,,XOR:RETURN
1560 SYMBOL (5,22),"アリカノイド ",3,4,1,,XOR,3:RETURN
1570 GOSUB 1590:WAIT 50
1580 IF PTRIG(1)<>4 THEN 1580
1590 SYMBOL (80,100),"PAUSE",2,2,2,,XOR,3:RETURN
1600 '********** どこに当ったか
1610 FOR I=0 TO II-1
1620 IF SPRITE(0,6)+7>BX(I) AND SPRITE(0,6)+7<BX(I)+15 AND SPRITE(0,7)+7>B
Y(I) AND SPRITE(0,7)+7<BY(I)+15 THEN SYMBOL (BX(I),BY(I)),"★ ",1,1,[0,0,72
]:HX=-HX:HY=-HY:BX(I)=0:BY(I)=0:PLAY "@7103C":TE=100:GOSUB 1640:P1=P1+1
1630 NEXT :RETURN
1640 GOSUB 1650:TEN=TEN+TE:GOSUB 1650:RETURN
1650 SYMBOL (215,20),STR$(TEN),2,2,6,,XOR:RETURN
1660 '********** 味方の星動き
1670 IF SPRITE(0,6)=>130 AND SPRITE(0,7)>=120 THEN HX=RND(1)*-3:IF HX=0 OR
 HX=-1 THEN HY=-3 ELSE HY=RND(1)*-3
1680 IF SPRITE(0,6)<130 AND SPRITE(0,7)>=120 THEN HX=RND(1)*3:IF HX=0 OR H
X=1 THEN HY=-3 ELSE HY=RND(1)*-3
1690 IF SPRITE(0,6)<130 AND SPRITE(0,7)<120 THEN HX=RND(1)*3:IF HX=0 OR HX
=1 THEN HY=3 ELSE HY=RND(1)*3
1700 IF SPRITE(0,6)=>130 AND SPRITE(0,7)<120 THEN HX=RND(1)*-3:IF HX=0 OR
HX=-1 THEN HY=3 ELSE HY=RND(1)*3
1710 D=(D+1) MOD 2:RETURN
1720 '********** 敵の星動き
1730 IF SPRITE(4,6)=>130 AND SPRITE(4,7)>=120 THEN TX=RND(1)*-3:IF TX=0 TH
EN TY=-2 ELSE TY=RND(1)*-3
1740 IF SPRITE(4,6)<130 AND SPRITE(4,7)>=120 THEN TX=RND(1)*3:IF TX=0 THEN
 TY=-2 ELSE TY=RND(1)*-3
1750 IF SPRITE(4,6)<130 AND SPRITE(4,7)<120 THEN TX=RND(1)*3:IF TX=0 THEN
TY=2 ELSE TY=RND(1)*3
1760 IF SPRITE(4,6)=>130 AND SPRITE(4,7)<120 THEN TX=RND(1)*-3:IF TX=0 THE
N TY=2 ELSE TY=RND(1)*3
1770 RETURN
1780 '********** ブロック作成
1790 II=0:A1=.3!:LINE(XX,YY)-(X,Y),PSET,[0,0,152]:MS=MS+1:IF MS=15 THEN 18
70
1800 FOR I=0 TO 7
1810 READ H$:H=VAL("&H"+H$):TT=128
1820 FOR KT=0 TO 7
1830 IF H<TT THEN 1850
1840 IX=(KT+1)*16+52:IY=(I+1)*16+39:SYMBOL(IX,IY),"★ ",1,1,2:BX(II)=IX:BY(
II)=IY:II=II+1:H=H-TT
1850 TT=TT/2
1860 NEXT:NEXT:RETURN
1870 PLAY "@103D16E16F16D16E16F16D16E16F16A16G16E16&E8.R16D16E16F8":END
1880 DATA 00,18,24,42,42,24,18,00,00,42,24,18,18,24,42,00
1890 DATA 00,7E,42,42,42,42,7E,00,00,18,24,42,7E,42,42,00
1900 DATA 00,42,62,52,4A,46,42,00,00,7C,10,10,10,10,10,00
1910 DATA 00,18,24,42,7E,42,42,00,00,42,42,5A,5A,24,00,00
1920 DATA 00,18,24,42,7E,42,42,00,00,3E,40,3C,02,02,7C,00
1930 DATA 00,42,42,42,42,42,3C,00,00,3C,42,40,4E,42,3E,00
1940 DATA 3C,42,81,81,81,81,42,3C,FF,7E,7E,7E,7E,7E,7E,FF
```



★PC-6001が100円で買えるって本当ですか？（三重県度会郡・影の読者2 14才）……【影：現在6001は89,800円のところがプレミアがついて950円になっているときいたが…。編：さがってる，さがってる。影：ウィンドウズも発売されたし…。編：対応してないって。】

FM TOWNS(F-BASIC 386 V1.1 L21)用



だれよりも速くゴールをかけぬけろ

386GPX(ジーピーエックス)・TOWNS(タウンズ)-FORMULA(フォーミュラ)

長船　俊・©Darkness

私にハッピーバースデイ

このたびは,©Darknessのプログラム「386GPX・TOWNS-FORMULA」を打ち込んでいただき,誠にありがとうございます。

Happening Beginning

ううっ,や,やっと完成した。これまで長かった,企画&作成3か月。このプログラムの草案ができたのが今年の2月,というとんでもないものですけど。暇があれば打ち込んでください。ケッコー燃えます。

Educational Guidance

それではゲームの作成方法および操作方法について説明させていただきます。

このゲームはプログラムが2本あります。2本ともキーボードで打ち込んでください。打ち込み終わったらどちらとも“SAVEの呪文”をかけておきましょう。

それから**リスト1**(キャラクター作成プログラム)を実行し,**リスト2**(実行用プログラム)をRUNさせるとゲームがはじまります。なお2度目からは,**リスト2**を実行させるだけでOKです。

もし,「ファイルがありません」というエラーがでたら**リスト1**を実行させるところからやりなおしです。

うまくいけば,タイトルが終わったあとにコース選択がでます。

コース選択では,パットの十字ボタンの上下でコースを選択し,Aボタンでゲーム・スタートです。コースは,「PAD・GP」が一番簡単で,「CPU・GP」になるにつれ難易度が高くなります。

コース選択が終わるとゲームがはじまります。

パットの十字ボタンの左右で車のハンドリングを行ない,Aでアクセル,Bでブレーキをかけます。コースを3周するとゴールインで,ベストタイムをマークすると上位10位まで名前を入れられます。

電脳劣化猫娘

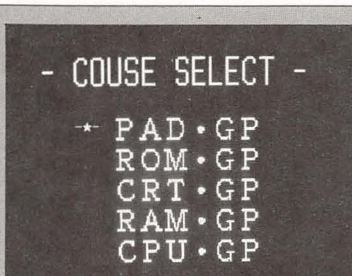
このゲームは,プログラム自体のバイト数+ファイルのバイト数がけっこーあるので,ディスクの残り容量30KB以上は必須です。

ランキングを初期化したい人は,**リスト1**の1040行のリマークを消して**リスト1**を実行してください。

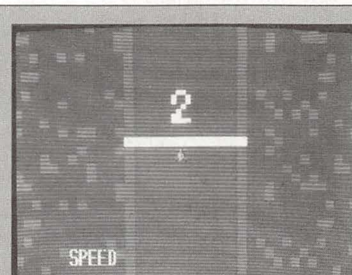
移動速度が遅いっ!という人(おそらくいないだろう)は,**リスト2**の1710行のWAITの値を調節してみましょう(速い!という人も)。

なにせTOWNS現行機種のなかで一番遅い(であろう)UX20で作ったもんですからね。ウェイトはそれなりに調節してください。

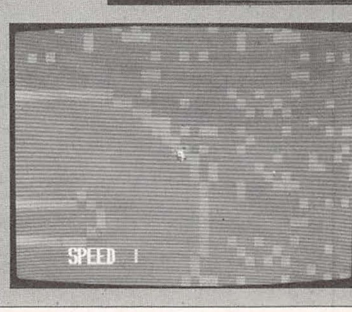
なお,プログラム中そこかしこで使用しているOUT命令とWAIT命令は,L21



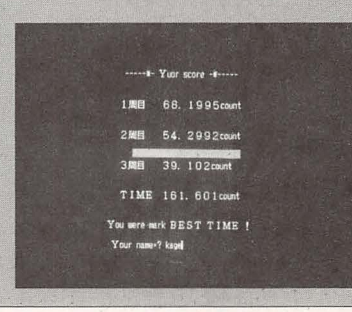
◀《写真1》ゲームをはじめたらまずはコースを選んでレース開始だ!



◀《写真2》カウント・ダウンが終わったらアクセル全開で飛びだそう



◀《写真3》こういうところはブレーキングがおくれるとコースアウトしちゃうぞ



◀《写真4》コースを3周したらゲーム終了。タイムがよければ名前を書くことができるぞ

★学校ではFM-R(50)でプログラミングをしています。もしこの機種用のプログラムを送ったら載せてくれますか?(長野県下伊那郡・熊谷公良17才)……【**影**:もし,鼻から水がでるほどすばらしい作品だったら,考えてみる。**編**:一体,どんな作品ですか!!】

《リスト1》386GPX・TOWNS-FORMULAのキャラ作成プログラム・リスト

```
1000 '         ★ 3 8 6 G P X ・ T O W N S - F O R M U L A ★
1010 '              ☆ キャラクター作成プログラム ☆
1020 ' 初期設定
1030 SCREEN@0:COLOR 7,0,7,0:CLS:CLEAR:DIM CH%(63),D(15,15)
1040 'KILL"GPX.DAT":FOR I=1 TO 5:KILL"COUSE"+STR$(I)+".DAT":KILL"CO RE"+ST
R$(I)+".DAT":NEXT
1050 ' スプライトキャラクター作成
1060 OPEN "O",#1,"GPX.DAT"
1070 FOR I=0 TO 63:READ A$:A!=VAL("&H"+A$):IF A!>=32768 THEN A!=A!-65536
1080 CH%(I)=A!:NEXT:PUT@A(0,0)-(15,15),CH%
1090 FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 15:GET@A(X,Y)-(X,Y),P%:D(X,Y)=P%(0):NEXT X,Y

1100 DEF FNF=3.14159!/180*11.25!:FOR I=0 TO 7
1110 XX=8+COS(FNF*((I+20) MOD 32))*11.3137!:C=COS(FNF*I)
1120 YY=8+SIN(FNF*((I+20) MOD 32))*11.3137!:S=SIN(FNF*I)
1130 FOR J=0 TO 15 STEP .7!:FOR K=0 TO 15 STEP .7!
1140 X=XX+C*J-S*K:Y=YY+S*J+C*K+I*16:P%(0)=D(J,K)
1150 PUT@A(X,Y)-(X,Y),P%:NEXT K,J,I
1160 FOR I=0 TO 7:GET@A(0,I*16)-(15,I*16+15),CH%
1170 FOR J=0 TO 63:PRINT #1,CH%(J):NEXT J,I:CLS
1180 SYMBOL(0,0),"SPEED ",1,1,5,,,1
1190 SYMBOL(47,0),"| ",1,1,4,,,1:SYMBOL(63,0),"| ",1,1,6,,,1
1200 SYMBOL(79,0),"| ",1,1,2,,,1
1210 FOR I=0 TO 5:GET@A(I*16,0)-(I*16+15,15),CH%
1220 FOR J=0 TO 63:PRINT #1,CH%(J):NEXT J,I:CLS:CLOSE
1230 'マップデータ転送
1240 A$="0123456789ABCDEFghijklmn":PRINT"マップデータ転送中"
1250 FOR I=1 TO 5:OPEN "O",#1,"COUSE"+STR$(I)+".DAT"
1260 READ NA$:PRINT #1,NA$
1270 FOR Y=1 TO 8:READ MP$:FOR X=1 TO 16:A=(INSTR(A$,MID$(MP$,X,1)))-1
1280 PRINT #1,A:NEXT X,Y:CLOSE:NEXT
1290 'ランキング初期化
1300 N$="...":T=999.9!:FOR I=1 TO 5:OPEN "O",#1,"CO RE"+STR$(I)+".DAT"
1310 FOR J=0 TO 9:PRINT #1,N$:PRINT #1,T:NEXT:CLOSE:NEXT
1320 ' キャラクターDATA
1330 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,A000,0002,0000
1340 DATA 0000,A077,7702,0000,0000,A088,8802,0000,0000,A000,0002,0000
1350 DATA 0000,AAA0,0222,0000,0000,AAA0,02AA,0000,0000,AAA0,02A2,0000
1360 DATA 0000,AAA0,02A2,0000,0000,AA00,00AA,0000,7000,AA07,702A,0007
1370 DATA 8000,0A08,8020,0008,8000,0008,8000,0008,0000,0000,0000,0000
1380 DATA 0000,0000,0000,0000
1390 ' コースDATA
1400 DATA P A D ・ G P
1410 DATA 01hhhhhhhhhhhh5,67nnn01hhhhhhhhB,gnnnn67nnnnnnnnn
1420 DATA mnnnngnnnnnnnnnn,gnnnnAhhhhhhhh23,gnnnnnnnnnnnnn89
1430 DATA gnnnnnnnnnnnnnEF,AhhhhhhhhhhhhhkL
1440 DATA R O M ・ G P
1450 DATA 01hhhhhhhhhh5nnn,67nnnnnnnnnngnnn,gnnnnnnnnnnnA23n
1460 DATA mnn01hhh5nnnn89n,gnn67nnngnnnnEFn,gnnAhhh5AhhhhkLn
1470 DATA gnnnnnngnnnnnnnn,AhhhhhhBnnnnnnnn
1480 DATA C R T ・ G P
1490 DATA 0123n01hhhhhh23n,6789n67nnnnnn89n,g4hBngn45nnnnngn
1500 DATA mCDnEFngAhhhhhBn,gijhkLnAhhhhh23n,gnnnnnnnnnnnnn89n
1510 DATA CDnnnnnnnnnnnngn,ijhhhhhhhhhhhhBn
1520 DATA R A M ・ G P
1530 DATA 4hhhhh2301hhh23n,gnnnnn8967nnn89n,gnnnnnnggn4hhhBn
1540 DATA mnnnnnnABnCDnnnn,gnnnnnn015ijhh23,gnnnnnn67gnnnn89
1550 DATA CDnn4hhBnCDnnnng,ijhhBnnnnijhhhhB
1560 DATA C P U ・ G P
1570 DATA 01hhhhh5n01hh23n,67nnnnngn67nn89n,gnnnnnngng4hhhBn
1580 DATA mnn015nCDgCDnnnn,gnn67CDijBijh23n,gnngnij5nn45n89n
1590 DATA gnngnnnCDEFAhhBn,AhhBnnnijkLnnnnn
```

以上でないと使用できないので注意しましょう。

すちゃらかARMY

デバッグ中の注意点としては，このゲームはプログラム中そこかしこでファイルにアクセスしているので，エラーがでたら1行実行でCLOSE命令を実行させておきましょう。最悪の場合，いきなりOS-MENUに戻ってしまうこともあります。ファイルを扱ったら必ずCLOSEするクセをつけましょう。

コースデータは，圧縮もなにもしていないので変更はラクでしょう。ただし，スタートの位置はかえないでください。かえてしまうと変なところからのスタートになってしまいます。

メイン・プログラムは，もっと効率のいいものができるのですが，私自身そんなにプログラム語学力は秀でていないので，バカばっかりやっています。もっと効率のいいプログラムを知っているという人は，勝手に書き換えてください。

ああ。それから，音楽はセンスはなく

《第1表》変数表

作成用プログラム（リスト1）	
CH%	キャラクター作成用
D	ドット保存用
その他	雑用
実行用プログラム（リスト2）	
CH%	キャラクタ定義用
MP%	コース・キャラクター用
MC%	画面グラフィック用
SP	スピード用
TI	タイム用
CO	コース・ナンバー用
GY, GY, PO1%, PO2%	判定用
L0, L1, L2, L3	ラップ・カウント用
R, R1, R2	キャラクター角度用
X, Y	X座標，Y座標
その他	雑用

貧弱で，FM音源2チャンネルしか使っていません。俺はこんな音楽はいやだという人は，やはり勝手に書き換えてください。

ぬくぬくふんわり

あーあ。原稿も書き終わるし，この3か月きつかったな～。これが載ったらホント，うれしいですよ。

ちなみに「長船 俊・© Darkness」というのは私のプログラムを作るときのP.N.で，あまりにありそうな名前なので，よく「長船」と呼ばれてしまいます。我ながらなんてP.N.つけたんでしょうかね～。

なお，各見出しの題名は，ただ単に私が「万能文化猫娘」が好きなだけであって，その他に意味はな～んもありません。「万能文化猫娘」はおもしろいですよ，機会があったらぜひ聴いてみてくださいね。

おやすみなさい，明日はオハヨウ！ それではまたね，バイニャン。

●参考にしたもの

- PC-98用フリーソフトウエア「アウターフォーミュラ」
- これまでのBASICマガジン
- 万能文化猫娘SUOND PHASE-01～SOUND PHASE-03

★　★

★僕の友人につぐ美さんのことが好きだという人がいます。でも彼は男同士だということでこの恋をあきらめました。(徳島県阿波郡・安友健二15才)……【つぐ美：キィー(ヒステリー)!! 影：ウキィー(サル)!! つぐ美：キィー!! 影：ウキィーウホホ。編集長：うるさいっ!!】

《リスト2》386GPX・TOWNS-FORMULAのメイン・プログラム・リスト

```
1000 '          ★ 3 8 6 G P X ・ T O W N S - F O R M U L A ★
1010 '                        ☆ 実行用プログラム ☆
1020 '                                    制作／長船  俊 1993/04/30
1030 '☆ 初期設定 ☆
1040 SCREEN@0:DEF SPRITE 3:COLOR 7,0,7,0:CLS:DEF SPRITE 99,0
1050 DIM CH%(63),MP%(6144),MC%(1300):CO=1
1060 '☆ コースキャラクター作成 ☆
1070 SCREEN@1
1080 LINE(0,0)-(15,15),PSET,[100,50,100],BF
1090 FOR I=0 TO 40:PSET(INT(RND*15),INT(RND*15)),[150,100,0]:NEXT
1100 GET@A(0,0)-(15,15),MP%
1110 FOR Y=0 TO 3:FOR X=0 TO 5
1120 PUT@A(X*16,Y*16)-(X*16+15,Y*16+15),MP%:NEXT X,Y
1130 DEF PEN 0,12
1140 CIRCLE(31,31),24,[160,0,0]:CIRCLE(79,15),8,[160,0,0]
1150 DEF PEN 0,10:CIRCLE(31,31),24,[90,90,90]:CIRCLE(79,15),8,[90,90,90]
1160 DEF PEN 0,1:LINE(66,32)-(78,63),PSET,[160,0,0],BF
1170 LINE(80,34)-(95,46),PSET,[160,0,0],BF
1180 LINE(67,32)-(77,63),PSET,[90,90,90],BF
1190 LINE(80,35)-(95,45),PSET,[90,90,90],BF
1200 LINE(66,55)-(78,55),PSET,7
1210 J=0:FOR Y=0 TO 3:FOR X=0 TO 5
1220 GET@A(X*16,Y*16)-(X*16+15,Y*16+15),MP%,J*256:J=J+1:NEXT X,Y
1230 GET@A(0,0)-(39,29),MC%:CLS
1240 '☆ キャラクター読み込み ☆
1250 OPEN "I",#1,"GPX.DAT"
1260 FOR I=0 TO 7 :FOR J=0 TO 63:INPUT #1,CH%(J):NEXT
1270 DEF SPRITE 0,I,CH%,0:NEXT
1280 FOR I=8 TO 13:FOR J=0 TO 63:INPUT #1,CH%(J):NEXT
1290 DEF SPRITE 0,I,CH%,0:NEXT:CLOSE
1300 FOR I=1 TO 5 :OPEN "I",#1,"COUSE"+STR$(I)+".DAT"
1310 INPUT #1,NA$(I):CLOSE:NEXT
1320 '☆ スプライト定義 ☆
1330 DEF SPRITE 1,0,(120,112),0:DEF SPRITE 1,1,(32,200),8,3,1
1340 FOR I=4  TO 16:DEF SPRITE 1,I,(70+I*4,200),11:NEXT
1350 FOR I=17 TO 26:DEF SPRITE 1,I,(70+I*4,200),12:NEXT
1360 FOR I=27 TO 35:DEF SPRITE 1,I,(70+I*4,200),13:NEXT
1370 GOTO 2070
1380 '☆ コース作成 ☆
1390 SPRITE OFF:CLS:VIEW(0,0)-(511,255)
1400 OUT &H440,27:OUT &H442,63
1410 FOR Y=0 TO 11:FOR X=0 TO 19
1420 PUT@A(X*16+192,Y*16)-(X*16+207,Y*16+15),MP%,,,,,23*256:NEXT X,Y
1430 OPEN "I",#1,"COUSE"+STR$(CO)+".DAT"
1440 INPUT #1,NA$:FOR Y=2 TO 9:FOR X=1 TO 16:INPUT #1,A
1450 PUT@A(X*16+208,Y*16)-(X*16+223,Y*16+15),MP%,,,,,A*256:NEXT X,Y:CLOSE
1460 SPRITE ON:SPRITE SCREEN (32,0):SPRITE 0,0,1:SPRITE 0,1,1
1470 OUT &H440,27:OUT &H442,63:X=232:Y=89:SP=0:R=0:TI=0
1480 FOR I=3 TO 0 STEP -1:WAIT 100
1490 GET@A(X-20,Y-15)-(X+19,Y+14),MC%:PUT@A(0,0)-(39,29),MC%,,2,2
1500 PLAY"@77V12"+MID$("04C.03C803C8",I*4+1,4)
1510 SYMBOL(21,15),STR$(I),.5!,.5!,7:NEXT
1520 '☆ メイン ☆
1530 PA=PAD(1):R=R+(PA=7)-(PA=3):R=R-(R<0)*31:R1=R MOD 8:R2=R MOD 32
1540 SPRITE 1,0,R1:SPRITE 3,0,VAL(MID$("0635",(R2¥8)+1,1))
1550 PT=PTRIG(1):SP=SP+(PT=2)*.02!
1560 IF PT=1 THEN SP=SP+(1.005!-SP)/70 ELSE SP=SP-.005!
1570 IF SP<0 THEN SP=0 ELSE IF SP>1 THEN SP=1
1580 SPRITE 0,30*SP+4,1
1590 FOR I=30*SP+5 TO 35:SPRITE 0,I,0:NEXT
1600 XX=SIN(11.25!*R2*3.14159!/180):YY=COS(11.25!*R2*3.14159!/180)
1610 X=X+XX*4*SP:Y=Y-YY*4*SP:GX=40+XX*3:GY=29-YY*4
1620 GET@A(X-20,Y-15)-(X+19,Y+14),MC%:PUT@A(0,0)-(39,29),MC%,,2,2
1630 GET@A(40,29)-(40,34),PO1%:GET@A(GX,GY)-(GX,GY),PO2%
1640 IF X>447 THEN LO=1
1650 IF PO1%(0)=&H30CC OR PO1%(0)=&H4980 THEN ELSE 1670
1660 IF PO2%(0)=&H30CC OR PO2%(0)=&H4980 THEN SP=0
1670 IF PO1%(0)=&H5000 THEN SP=SP*.8!
1680 IF SEARCH(PO1%,&H7FFF)<>-1 THEN L1=L1+1 ELSE L1=0
1690 IF LO=1 AND L1=1 AND(R2>24 OR R2<8) THEN L2=L2+1:L3(L2)=TI:LO=0:BEEP
1700 IF L2=3 THEN L2=0:GOTO 1730 ELSE IF TI=>999.9! THEN OV=1:GOTO 1850
1710 WAIT 2:TI=TI+.1!:GOSUB *MU2:GOTO 1530
1720 '☆ ゴールイン ☆
1730 SPRITE 1,0,0:SPRITE 3,0,0:FOR I=0 TO 56:SPRITE 6,0,,-3:WAIT 1:NEXT
1740 SPRITE 0,0,0:SPRITE 6,0,,171:GOTO 1850
1750 '☆ コース選択 ☆
1760 VIEW(0,0)-(319,239):P=0:PT=0:CLS:PUT@A(0,0)-(39,29),MC%,,8,8
1770 PASTEL 160:LINE(0,0)-(320,240),PASTEL,0,BF
1780 SYMBOL(30,20),"- COUSE SELECT -",2,2,5:FOR I=1 TO 5
1790 SYMBOL(100,48+I*29),NA$(I),1.5!,1.5!,7:NEXT
1800 WHILE PT<>1:CO=CO+(CO>1 AND P=1)-(CO<5 AND P=5)
1810 CLS 1:LOCATE 16,6+CO*3:PRINT"- ★ - ":WAIT 10
1820 P=0:PT=0:WHILE P=0 AND PT=0:P=PAD(1):PT=PTRIG(1):WEND:WEND
1830 SYMBOL(100,48+CO*29),NA$(CO),1.5!,1.5!,2:GOTO 1390
1840 '☆ ランキング ☆
1850 SPRITE OFF:PLAY OFF:PUT@A(0,0)-(39,29),MC%,,8,8
1860 PASTEL 160:LINE(0,0)-(320,240),PASTEL,0,BF
1870 OPEN "I",#1,"CO RE"+STR$(CO)+".DAT"
1880 FOR I=0 TO 9:INPUT #1,N$(I):INPUT #1,T(I):NEXT:CLOSE
1890 IF OV=1 THEN OV=0:GOTO 1940
1900 IF TI<=T(9) THEN GOSUB 2000:GOSUB 2040 ELSE GOSUB 2000:WAIT 400
1910 CLS 1:FOR I=9 TO 0 STEP -1
1920 IF TI<=T(I) THEN T(I+1)=T(I):N$(I+1)=N$(I):T(I)=TI:N$(I)=NAM$
1930 NEXT
1940 KILL"CO RE"+STR$(CO)+".DAT":OPEN "O",#1,"CO RE"+STR$(CO)+".DAT"
1950 FOR I=0 TO 9
1960 A$=RIGHT$(STR$(I+1)+", ",4)+LEFT$(N$(I)+SPACE$(15),15)+STR$(T(I))
1970 SYMBOL(40,50+I*16),A$,1,.9!,7:PRINT #1,N$(I):PRINT #1,T(I):NEXT:CLOSE

1980 SYMBOL(37,10),"- L A N K I N G -",1.5!,1.5!,6
1990 WHILE PTRIG(1)=0:GOSUB *MU3:WEND:PLAY OFF:GOTO 1750
2000 LOCATE 28,4:PRINT "-----*- Y uor score -*-----"
2010 FOR I=1 TO 3:LOCATE 25,4+I*3:PRINT AKCNV$(STR$(I));"周目";
2020 LOCATE 35,4+I*3:PRINT AKCNV$(STR$(L3(I)-L3(I-1)));"count":NEXT
2030 LOCATE 27,16:PRINT"T I M E ";AKCNV$(STR$(L3(3)));"count":RETURN
2040 LOCATE 24,19:PRINT "Y ou were mark B E S T  T I M E  ! "
2050 LOCATE 25,21:INPUT "Y our name=";NAM$:CLS 1:RETURN
2060 '☆ タイトル ☆
2070 COLOR 7,1,7,0:SYMBOL(10,0),"T ",5,7,6,,,7
2080 FOR I=119 TO 17 STEP -17:OUT &H440,27:OUT &H442,I:WAIT 20:NEXT
2090 FOR I=1 TO 64:OUT &H440,17:OUT &H443,-I:WAIT 5:NEXT
2100 SYMBOL(96,32),"386GPX",3,4,5,,,11:GOSUB *MU1:WAIT 100
2110 A$="OWNS FORMULA"
2120 FOR I=1 TO 12:B$=MID$(A$,I,1):FOR J=0 TO 16
2130 SYMBOL(70+I*16,48),B$,1.5!,1.5!,[J*15,J*15,0],,,7:NEXT J,I
2140 FOR I=64 TO 260:OUT &H440,17:OUT &H443,-I:WAIT 5:NEXT
2150 SYMBOL(82,140),"Produced by 長船  俊",1,1,[180,0,0],,,5
2160 SYMBOL(95,190),"Push [RUN] button",1,1,2,,,1
2170 WHILE PTRIG(1)<>4:GOSUB *MU1:WEND:PLAY OFF:COLOR 7,0,7,0:GOTO 1750
2180 '☆ 音楽サブルーチン ☆
2190 *MU1:IF PLAY(0) THEN RETURN
2200 MU1$="t180@1o3v12a8a8g8ab>c<bag.a8a8g8ab>c<bab8g8a1."
2210 MU2$="t180@42o3v6((a8a8b8a8)2)5a"
2220 PLAY MU1$+"@30v6o4>ec8<a>d<b8g.",MU2$+"(b8)(a8)5(g8)5"
2230 PLAY MU1$+"fff8f8gg.",MU2$+"(a8)(a8)5(g8)4"
2240 RETURN
2250 *MU2:IF PLAY(0) THEN RETURN
2260 PLAY"t230@49o3v9a8b8>c8d8<<a8r8>e8d8r8c<b8r8>c8r8d8ced8c8<a8>c8<b8g8>
e8d8<r2>a8b8>c8d8c2.<a8f8b8g8r","t230@42o3v5r2((g8g8b8g8)3)a8a8b8r8((a8a8>
c8<a8)3)g8g8b8r8(a8a8g8)4a8g8"
2270 RETURN
2280 *MU3:IF PLAY(0) THEN RETURN
2290 PLAY "t150@30o3(b8b8b8bb>c<bag.)2(<>c8c8c8ccdc<ba.)2","t150@29o2v2((f8
f8e8f8))4((g8g8f8g8))4"
2300 RETURN
```

★一応，OFを1位にしました…。(神奈川県川崎市・言語道断軽挙妄動15才)……【影：私は人にコビを売ったり，人を必要以上におだてたりする人は大っキライなんだ!!そういうのは，OFにはあまり載せたくないな！編：でも載ってますよ。影：ちょっとうれしかったんだもん…。】

MSX2/2+/turboR(VRAM 128K)用



敵をよけながら宝をもちだせ！

ボムボム

濱口　英春

ボムボム

リスト1をRUNすると"ボム.GUR"というファイルができますので，あとは**リスト2**をLOADしてRUN するだけです。

遊びかた

敵をたおしてでてくる宝を15個はこびだすとクリアです。

・敵は，ばくだんをふむと，死にます。そして宝がばくだんのアイテムにかわります。

・宝は押すと動きますが，その移動方向にかべ，宝，ばくだんのアイテムがあったときは動かすことができません。
敵がいたとき……ぶつかって消えてしまいます（一瞬だけ敵が消えます)。ばくだんがあったとき……ばくだんといっしょに消えてしまいます。

・自分の移動方向に，ばくだん，敵，宝（押してもうごかない状態）があったときは移動できません。

・敵につかまるとゲーム・オーバーです。

・15個宝をはこびだすとTIMEを表示して終わります。

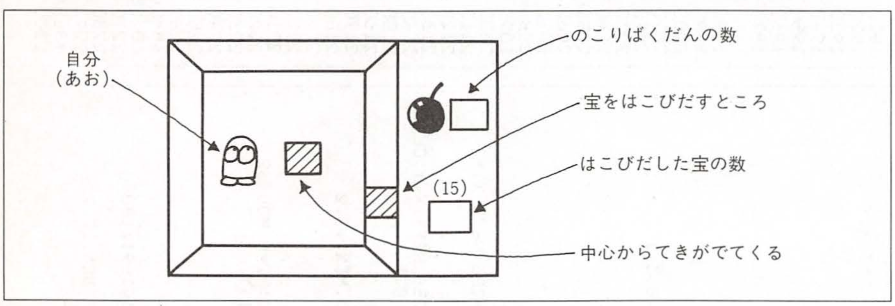
・ばくだんアイテムはとらないと敵がふみつけて消えてしまいます。

・最後の行の変数Qをかえることによって敵の数をかえることができます。(0～20)までで，数がすくないほど敵が早く動きますが，10ぐらいがベストだと思います。

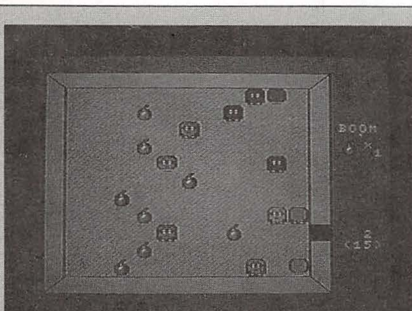
・敵の移動方向は目のむいている方向です。

・グラフィック・データは，長いかもしれませんが，見やすいのでこうしました。

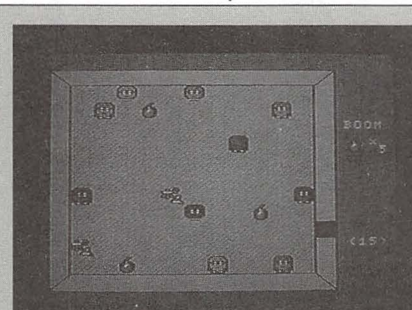
・苦労したところは，いかにして多くのキャラクターを自分の移動速度を一定



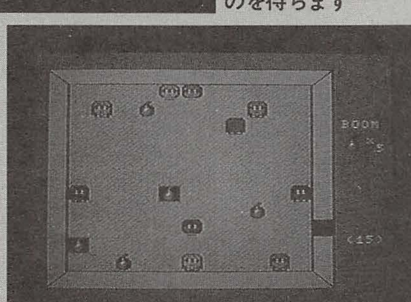
《第１図》　画面構成



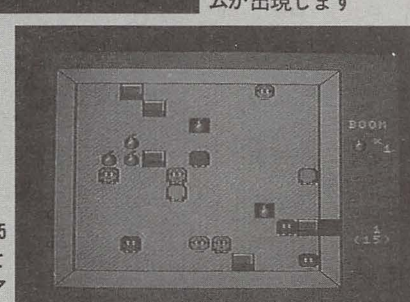
◀《写真1》自機を動かしてばくだんを置いて敵がふむのを待ちます



◀《写真2》敵がばくだんをふむと宝かばくだんアイテムが出現します



▶《写真3》ばくだんアイテムははやく取らないと敵にふまれて消えちゃうよ



▶《写真4》宝を15個はこびだすことができるとクリアになります

★この本はいろんなジャンルにとんでいて，買って得した気分になる。ウヒョー。(兵庫県西宮市・**ガム18才**)……【**影**：そうだろう，そうだろう。よしよし。**つぐ美**：あれっ？影さんの担当はOFだけじゃなかったの？**影**：失礼なっ，この影サマに向かって!!】

にたもって動かすかという点です。

操作方法

・**左右移動**……カーソル・キー(ジョイスティック) の上下左右

・**ばくだんをおく**……スペース・キー(トリガーⒶ) を押しながら上下左右

《第1表》変数表

N(○,○)＝ 0 なにもない 1 宝 2 ばくだん 3 自分 4 敵 5 ばくはつしているてき 6 アイテム (ばくだん) 7 はこびだすところ 8 外のかべ	X, Y ……自分 X( ),Y( )…敵 BA ………ばくだんの数 TA ………宝の数 Z( )………敵のタイプ Q …………敵の数 XI, YI ….自分の移動方向	XI( ),YI( )…敵の移動方向 U( )………敵の移動歩数 S( )………敵のSTICK方向

《リスト1》ボムボムのグラフィック作成プログラム・リスト

```
10 SCREEN 5:COLOR 15,1,0:CLS:COLOR =(1,2,2,2):SET PAGE 1,1:CLS
20 FOR I=0 TO 10:READ A:LINE(I*16,0)-STEP(15,15),A,BF:NEXT
30 DATA 11,2,0,0,11,11,0,0,0,0,0
40 FOR I=0 TO 10:READ A:FOR J=0 TO A:READ C:FOR K=0 TO 15
50 READ A$:B$=RIGHT$("000000000000000"+BIN$(VAL("&h"+A$)),16)
60 FOR L=0 TO 15:IF MID$(B$,L+1,1)="1" THEN PSET(I*16+L,K),C
70 NEXT L,K,J,I:FOR I=1 TO 4:READ C:LINE(0,16*I)-STEP(15,15),C,BF:NEXT
80 COPY(0,16)-(128,79),1 TO (0,80),1
90 FOR I=1 TO 4:COPY(64,0)-(79,15),1 TO (0,I*16),1,TPSET
100 COPY(80,0)-(95,15),1 TO (0,I*16+64),1,TPSET:NEXT
110 COPY(0,16)-(111,143),1 TO (16,16),1:COPY(96,0)-(111,15),1 TO (128,16),1
120 COPY(128,16)-(239,31),1 TO (144,16),1:LINE(144,16)-(159,31),0,BF
130 COPY(112,0)-(127,15),1 TO (128,16),1,TPSET
140 COPY(128,0)-(143,15),1 TO (176,16),1,TPSET
150 COPY(144,0)-(159,15),1 TO (208,16),1,TPSET
160 COPY(160,0)-(175,15),1 TO (240,16),1,TPSET
170 FOR I=1 TO 8:COPY(128,16)-(256,31),1 TO (0,I*16),1,TPSET:NEXT
180 FOR I=0 TO 1:COPY(0,0)-(15,15),1 TO ((4-I)*16,0),1
190 COPY((3-I)*16,0)-STEP(15,15),1 TO ((4-I)*16,0),1,TPSET:NEXT
200 COPY(0,0)-(127,143),1 TO "ﾎﾞﾑ.GUR"
210 '
220 DATA 0,14,8911,5A22,2444,4889,9115,22A2,5444,8888
230 DATA      1115,2222,5544,8888,1119,22A6,4444,8888
240 DATA 1, 1,FFFF,8001,8001,8001,8001,8001,8001,8001
250 DATA      8001,8001,FFFF,8001,95A9,A425,8001,FFFF
260 DATA   15,    ,7FFE,   2,   2,   2,   2,   2,   2
270 DATA         2,   2,    ,    ,    ,    ,    ,
280 DATA 2, 1,  60,  A0, 140, 280, 6E0, C30,1918,1008
290 DATA      1008,1008,1008,1008,1818, C30, 7E0,
300 DATA   15,    ,  40,  80, 100, 100, 100,    , 180
310 DATA       300, 200,    ,    ,    ,    ,    ,
320 DATA    8,    ,    ,    ,    ,    , 2C0, 6E0, E70
330 DATA       CF0, DF0, FF0, FF0, 7E0, 3C0,    ,
340 DATA 1, 1,  70,1C58,14E8,F7B8,80D0,F7F0,7700,D59C
350 DATA      B6B4,F7A4,1C6C,  DC, 1B6, 103, 1FD,   7
360 DATA   15,    ,  20, 810, 840,7F20, 800, 800,2A00
370 DATA      4908, 818,  10,  20,  48,  FC,   2,
380 DATA 1, 1,1FF8,300C,6006,4002,4002,4002,4002,4002
390 DATA      4002,4002,4002,500A,500A,7E7E,1188,1FF8
400 DATA    0,    , FF0,1FF8,3FFC,3FFC,3FFC,3FFC,3FFC
410 DATA      3FFC,3FFC,3FFC,2FF4,2FF4, 180,    ,
420 DATA 1, 1,1FF8,300C,6006,4002,4002,4002,4002,4002
430 DATA      4002,4002,6006,300C,1FF8,    , 7E0,
440 DATA    0,    , FF0,1FF8,3FFC,3FFC,3FFC,3FFC,3FFC
450 DATA      3FFC,3FFC,1FF8, FF0,    ,    ,    ,
460 DATA 1, 1,    ,    , 660,    , FF0,1998,1998, 990
470 DATA          ,    , 180,    ,    ,    ,    ,
480 DATA   15,    ,    ,    ,    ,    , 660, 660, 660
490 DATA          ,    ,    ,    ,    ,    ,    ,
500 DATA 0,1, , , , , , , ,660, , , , , , , , ,
510 DATA 0,1, , , , , , , ,220, , , , , , , , ,
520 DATA 0,1, , , , , , , ,240, , , , , , , , ,
530 DATA 0,1, , , , , , , ,440, , , , , , , , ,
540 DATA 5,3,9,10
```

★この前テレビで猿がパックマンをやっていた。ところでおたくの猿は何ができますか? (香川県高松市・**梶ヶ谷圭祐13才**)……【**編**：「ぷよぷよ」をやってます。**編集長**：仕事をしなさい／ポカッ。**影**：やったなぁーっ／ファイヤー!!**編集長**：だめだ。手におえん。】

《リスト2》ボムボムのメイン・プログラム・リスト

```
10 GOTO 780
20 '●●●●● MOVE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
30 S=STICK(0)+STICK(1):R=STRIG(0)+STRIG(1)
40 IF S MOD 2 THEN X1=X+XX(S):Y1=Y+YY(S):N=N(X1,Y1) ELSE 350
50 IF R=0 THEN ON N+1 GOTO 330,140,310,310,310,310,110,310,310
60 '●●●●● はﾞくたﾞんを おく
70 IF N=0 AND BA>0 THEN SOUND 0,20:SOUND 1,2:SOUND 8,15 ELSE 340
80 BA=BA-1:BA=BA-(BA<0):GOSUB 760:SOUND 8,0:N(X1,Y1)=2
90 COPY(48,0)-STEP(15,15),1 TO (P(X1),P(Y1)),0,TPSET:GOTO 350
100 '●●●●● アイテムを とる
110 SOUND 7,10:SOUND 1,0:SOUND 0,120:SOUND 8,15:BA=BA+2:IF BA>99 THEN BA=99
120 GOSUB 760:SOUND 8,0:SOUND 7,0:GOTO 330
130 '●●●●● たからを うごﾞかす
140 X2=X1+XX(S):Y2=Y1+YY(S):A=N(X2,Y2)
150 IF A=0 OR A=2 OR A=4 OR A=7 THEN SOUND 0,120:SOUND 1,30:SOUND 8,15 ELSE 310
160 COPY(16,0)-(31,15),1 TO (P(X2),P(Y2)),0:N(X2,Y2)=1
170 COPY(0,0)-(15,15),1 TO (P(X1),P(Y1)),0:N(X1,Y1)=0
180 IF A=2 OR A=4 THEN COPY(0,0)-(15,15),1 TO (P(X2),P(Y2)),0:N(X2,Y2)=0
190 IF A=7 THEN SOUND 7,10:SOUND 0,140:SOUND 1,0:SOUND 8,10 ELSE 230
200 LINE(192,144)-(207,159),1,BF:N(X2,Y2)=7
210 TA=TA+1:PSET(226,150):PRINT#1,USING"##";TA:IF TA=15 THEN 250
220 FOR I=0 TO 15:SOUND 8,15-I:NEXT
230 SOUND 7,0:SOUND 8,0:GOTO 310
240 '●●●●● CLEAR
250 FOR I=0 TO Q:COPY(64,0)-(79,15),1 TO (P(X(I)),P(Y(I))),0
260 SOUND 2,120:SOUND 3,2:SOUND 9,15:FOR J=0 TO 400:NEXT J:SOUND 9,0:NEXT I
270 PSET(16,100):PRINT#1,USING" time ######### 分 END ";INT(TIME/60/60)
280 SOUND 0,255*RND(1):SOUND 1,0:FOR I=0 TO 15
290 FOR J=0 TO 500:NEXT:SOUND 8,15-I:SOUND 9,I:NEXT:GOTO 280
300 '●●●●● うごﾞけない
310 COPY(0,0)-(15,15),1 TO (P(X),P(Y)),0:GOTO 340
320 '●●●●● うごﾞける
330 COPY(0,0)-(15,15),1 TO (P(X),P(Y)),0:N(X,Y)=0:X=X1:Y=Y1:N(X,Y)=3
340 COPY(P(S),16)-STEP(15,15),1 TO (P(X),P(Y)),0
350 GOSUB 370:F=F+1:IF F>Q THEN F=0:GOTO 30 ELSE 30
360 '●●●●● テキ MOVE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
370 IF N(X(F),Y(F))=5 THEN 390 ELSE 460
380 '●●●●● アイテム になる
390 IF RND(-TIME)*3>1 THEN 400 ELSE 430
400 N(X(F),Y(F))=6:LINE(P(X(F)),P(Y(F)))-STEP(15,15),1,BF
410 COPY(32,0)-(47,15),1 TO (P(X(F)),P(Y(F))),0,TPSET
420 LINE(P(X(F)),P(Y(F)))-STEP(15,15),14,B:GOTO 440
430 N(X(F),Y(F))=1:COPY(16,0)-(31,15),1 TO (P(X(F)),P(Y(F))),0
440 X(F)=6:Y(F)=6:S(F)=0:RETURN
450 '●●●●● てき いどﾞう
460 U(F)=U(F)+1:IF U(F)>4 THEN 530
470 S=S(F):X1(F)=X(F)+XX(S):Y1(F)=Y(F)+YY(S):N=N(X1(F),Y1(F))
480 ON N GOTO 530,560,610,530,530,490,530,530
490 COPY(0,0)-(15,15),1 TO (P(X(F)),P(Y(F))),0
500 N(X(F),Y(F))=0:X(F)=X1(F):Y(F)=Y1(F):N(X(F),Y(F))=4
510 COPY(P(S),P(Z(F)))-STEP(15,15),1 TO (P(X(F)),P(Y(F))),0:RETURN
520 '●●●●● ほうこう かえる
530 U(F)=0:S=RND(1)*8:IF S MOD 2 THEN S(F)=S:GOTO 510
540 S(F)=0:COPY(0,P(Z(F)))-STEP(15,15),1 TO (P(X(F)),P(Y(F))),0:RETURN
550 '●●●●● はﾞくはつ
560 COPY(0,0)-(15,15),1 TO (P(X(F)),P(Y(F))),0:N(X(F),Y(F))=0
570 X(F)=X1(F):Y(F)=Y1(F):SOUND 2,120:SOUND 3,2:SOUND 9,15
580 COPY(P(S),P(Z(F)))-STEP(15,15),1 TO (P(X(F)),P(Y(F))),0:N(X(F),Y(F))=5
590 COPY(64,0)-STEP(15,15),1 TO (P(X(F)),P(Y(F))),0:SOUND 9,0:RETURN
600 '●●●●● GAME OVER
610 COPY(0,0)-(15,15),1 TO (P(X(F)),P(Y(F))),0:X(F)=X1(F):Y(F)=Y1(F)
620 COPY(P(S),P(Z(F)))-STEP(15,15),1 TO (P(X(F)),P(Y(F))),0
630 FOR I=0 TO 1000:NEXT:FOR I=0 TO 50
640 COPY(P(S),P(Z(F)))-STEP(15,15),1 TO (P(X(F)),P(Y(F))),0
650 COPY(0,0)-(15,15),1 TO (P(X(F)),P(Y(F))),0
660 COPY(0,16)-(15,31),1 TO (P(X(F)),P(Y(F))),0:NEXT:COLOR 15,1,1
670 SET PAGE 0,1:PRESET(130,0):PRINT#1,"GAME":PRESET(130,8):PRINT#1,"OVER"
680 COPY(130,0)-(158,14),1 TO (90,97),0:COLOR 15,13,13
690 FOR I=2 TO 4:SOUND 2,120:SOUND 3,2:SOUND 9,15:J=I-1:FOR K=0 TO 28
700 COPY(129+29*J-J*K,0)-(129+29*I-I*K-1,15*I),1 TO (130+J*29-J*K,0),1
710 COPY(130,15*J-J*K-1)-(130+I*29,15*I-I*K-1),1 TO (130,15*J-J*K),1
720 SOUND 9,0:NEXT K:COPY(130,0)-(129+I*29,I*15),1 TO(102-I*28/2,105-I*15/2),0
730 NEXT:SOUND 0,120:SOUND 1,0:SOUND 8,15:FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 600:NEXT
740 SOUND 8,15-I:NEXT:FOR I=0 TO 10000:NEXT:SOUND 10,0:END
750 '●●●●● はﾞくたﾞん のこり ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
760 PRESET(235,73):PRINT#1,USING"##";BA:RETURN
770 '●●●●●●●●●●● ショキカ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
780 SCREEN 5,2:OPEN"grp:"AS#1:DEFINT A-Z:COLOR 15,13,13:COLOR=(13,4,4,5):CLS
790 DIM N(15,12),P(16),XX(8),YY(8),X(20),Y(20),X1(20),Y1(20),S(20),U(20),Z(20)
800 COPY"ホﾞム.GUR" TO (0,0),1
810 '●●●●● カﾞメン
820 LINE(0,0)-(208,208),1,BF:LINE(1,1)-(207,207),11,BF
830 LINE(15,15)-(192,192),1,B:LINE(0,0)-(208,208),1:LINE(0,208)-(208,0),1
840 COPY(32,0)-STEP(15,15),1 TO (215,65),0:LINE(192,144)-STEP(15,15),1,BF
850 PSET(215,50):PRINT#1,"BOOM":PSET(235,65):PRINT#1,"x"
860 PSET(218,160):PRINT#1,"(15)":COPY(0,0)-(15,15),1 TO (16,16),0
870 COPY(16,16)-(175,32),0 TO (32,16),0:COPY(16,16)-(191,175),0 TO (16,32),0
880 COPY(16,16)-(191,175),0 TO (16,32),0:FOR I=0 TO 16:P(I)=I*16:NEXT
890 '●●●●● ヘンスウ
900 FOR I=0 TO 16:P(I)=I*16:NEXT
910 FOR I=0 TO 12:FOR J=0 TO 12:N(J,I)=8:NEXT J,I
920 FOR I=1 TO 11:FOR J=1 TO 11:N(J,I)=0:NEXT J,I:N(12,9)=7
930 FOR I=0 TO 8:XX(I)=(I=7)-(I=3):YY(I)=(I=1)-(I=5):NEXT
940 FOR I=0 TO 20:X(I)=6:Y(I)=6:X1(I)=6:Y1(I)=6:S(I)=0:U(I)=0:Z(I)=(I MOD 8)+1
950 NEXT:SOUND 7,0:SOUND 5,15:SOUND 4,125:SOUND 10,10
960 X=2:Y=2:X1=2:Y1=2:BA=10:F=0:Q=10:TA=0:TIME=0:GOTO 330
```


★MSXもX68Kも，これからはユーザーがつくる時代です。ただゲームをやるだけならば，ゲーム機に負けちゃいますからね。がんばりましょう！（北海道札幌市・**平松大樹17才**）……**【影：そのとおりです。ユーザーのみなさん！がんばりましょう！】**

MSX2/2+/turboR用



ジャングルの王ターザンはめずらしい物が好き

ターザン2

KPC

ストーリー

前作と同じ。'92年4月号参照。

内　容

10円玉をとりまくる。下に落ちたらゲーム・オーバー。単純にいえば，それだけ。

遊びかた

画面には10本の綱があります。スタート時，主人公は下に落ちていきますが，絶対まん中の綱につかまります。綱につかまると左右にブラーンブラーンと揺れ続けるので，ここだっ！というときにスペース・キーを押すと，綱を離します。そうすると揺れていた勢いぶん飛びます。そうやって画面中飛び回って10円玉を集めてください。

しかし，綱には耐久力があって，主人公がつかむたびに色が濃くなって，7回つかむとプツンと切れてしまいます。

とにかく下に落ちると終わり。リプレイは［STOP］キー。

作者様の御言葉

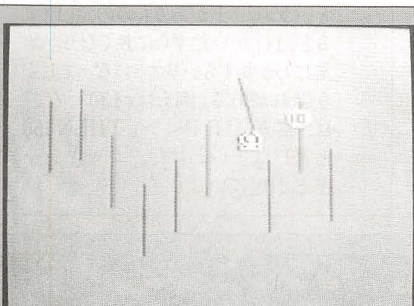
おもしろさは別にして，けっこうイイと思いません？え，思わない？そースか。

これでベーマガに登場するのは約10回。Bug太郎さんみたいに，ベーマガの伝説プログラマーになりたい！

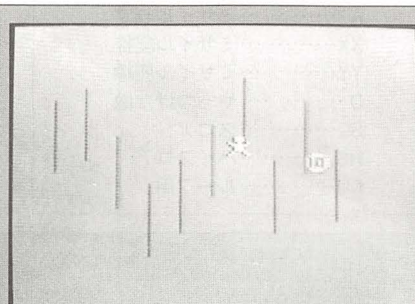
これからもKPCをよろしく。

《第1表》変数について

X, Y……主人公の座標
V, W……主人公の座標移動増分（飛んでいるとき）
M, K, L, T, E( ), F( )…綱をつかんでいるときの揺れる動き用
Y( )……各綱のY座標
G ………主人公のキャラクター・パターン
Q ………スコア

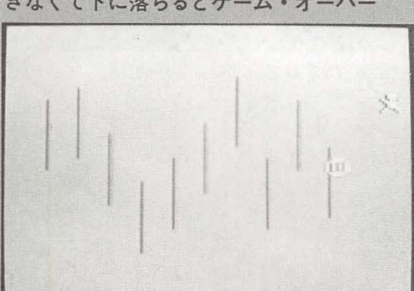


▲《写真1》10本の綱をうまく使って10円玉を取りにいきます

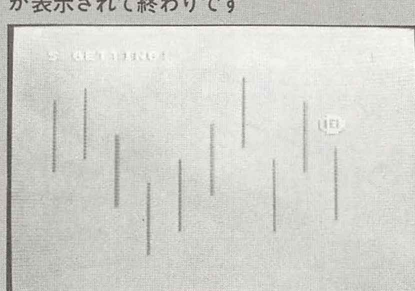


▲《写真2》綱は1本につき7回つかまると切れるので注意しよう

▼《写真3》うまく綱につかまることができなくて下に落ちるとゲーム・オーバー



▼《写真4》最後に10円玉を何個取ったかが表示されて終わりです

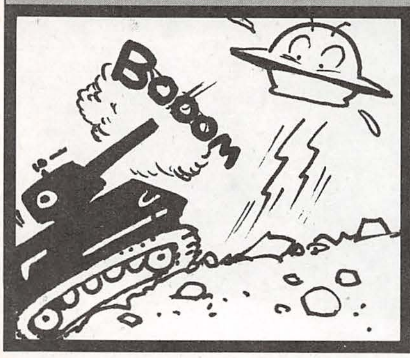


ターザン2のプログラム・リスト

```
10 COLOR 15,4,4:SCREEN 5,1,RND(-TIME):OPEN"GRP:"AS#1:FOR I=0 TO 2:READ A$:FOR J=
1 TO 8:B$=B$+CHR$(255-ASC(MID$(A$,J,1))):NEXT:SPRITE$(I)=B$:B$="":NEXT
20 DIM E(19),F(19):FOR I=0 TO 19:A=(I+50)*1.884/18:E(I)=SIN(A):F(I)=COS(A):NEXT:
COLOR=(2,7,3,3):ON SPRITE GOSUB 110:GOSUB 110
30 CLS:RESTORE130:FOR I=0 TO 9:READ Y(I):COLOR=(I+5,7,0,0):P(I)=7:NEXT:GOSUB 90:
X=50:Y=0:V=5:W=0
40 SPRITEON:IF G=0 THEN X=X+V:Y=Y+W:W=W+1:P=POINT(X,Y)-5:IF P>-1 AND P<>R THEN G
=1:M=SGN(V):L=P*20+20:K=Y-Y(P):T=10:R=P:P(P)=P(P)-1:COLOR=(P+5,P(P),0,0):ON -(P(
P)=0) GOTO 80 ELSE 60
50 E=X:F=Y:C=4:GOSUB 100:T=T+M:M=M+(T=0 OR T=19)*M*2:C=P+5:GOSUB 100:X=L+E(T)*K-
8:Y=Y(P)+F(T)*K:IF STRIG(0) THEN GOSUB 100:GOSUB 90:G=0:V=SGN(X-E)*5:W=(Y-F)*3:X
=(X¥5)*5
60 PUTSPRITE 0,(X,Y),3,G:IF Y<220 THEN 40
70 PLAY "S8M9L16CFD":PSET(8,8):PRINT#1,Q-1"GETTING!":POKE -869,1:Q=1:GOTO 30
80 C=4:GOSUB 100:FOR I=Y TO 220 STEP 3:PUTSPRITE 0,(X+V,I),3,1:NEXT:GOTO70
90 FOR I=0 TO 9:LINE (I*20+20,Y(I))-(I*20+20,Y(I)+60),I+5:NEXT:RETURN
100 LINE (L,Y(P))-(L+E(T)*61+1,Y(P)+F(T)*61),C:C=4:RETURN
110 SPRITE OFF:BEEP:PUTSPRITE 2,(RND(1)*200+20,RND(1)*50+50),2:Q=Q+1:RETURN
120 DATAヌヌm♦ヌヌサ},ラサEEm♦E月,テ♥¥TT¥♥テ
130 DATA50,40,80,120,100,70,30,100,50,90
```

★空を歩く靴を作った。どんどん登った。雲が下に見えた。気持ちが良かった。オーロラが見えた。宇宙へでた。地球は青かった。血液が沸騰した。苦しかった。(島根県江津市・じょーり16才)……【影：お月様と会った。お星様と遊んだ。そして…。編集長：もう，よろしい。】

MSX2/2+/turboR用



インベーダーから地球を守れ！

スペース

テクニシャン

ストーリー

宇宙からインベーダーがせめてきた。青い地球を守るため，君は1人たちむかう。高速移動するインベーダーにねらいを定め，ミサイル発射っ！

こういうゲームだ

タイトルどおり，スペース・キーだけ使う。

遊びかた

かってに左右に動くマイシップからスペース・キーでミサイル発射。前方に無数に存在するインベーダーたち（攻撃してこねーじゃねーか！）を打ちのめせ！

なお，ミサイルは15発しかないが，インベーダーを1匹やっつけるたびに1発補充され，すべてやっつけたときには，5発補充のボーナス！

ゲーム終了

SHOT（ミサイル残数）が0になると，ゲーム・オーバー。インベーダーのボスが現れ，勝利のダンスをおどって消えていきます。リプレイも，スペース・キーを押してください。

プログラム

たいしたことはなにもやってません。オールBASICです。MSX2以上なら，どれでも遊べます。

《第1表》変数表

変数	用途
X	自機座標
MS	ミサイル残数
A	ミサイル判定
XX	ミサイル座標
YY	ミサイル座標
D	やっつけた数
SC	スコア
HS	ハイスコア
I, J	ループ用

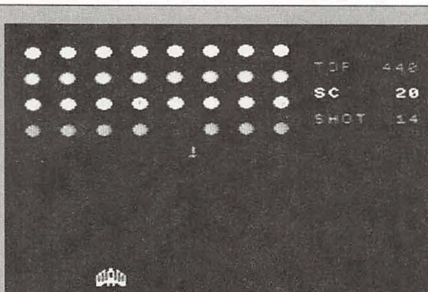
注　意

ミサイルは1発ずつしか撃てませんよ。

遊び終わったあとは，"SET BEEP 1, 4"としてリターン。ビープ音を元に戻しておきましょう。また，FM音源を使っている状態のときは，リセットしてからRUN。

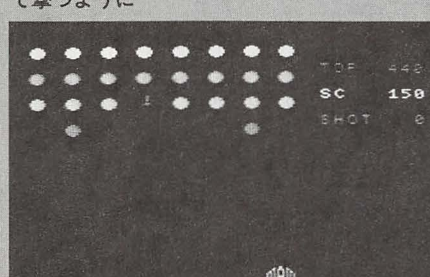
CHECKER FLAG

Dr.D：IF~THEN~ELSE命令がやけに目立つな。このステートメントは条件処理をいっきに行なえるというメリットがあるものの，乱用すると，1行がいたずらに長くなり，非常にわかりずらいリストになってしまう恐れがある。例えば，130行などは，素直にIF P<>1 THEN 150と書けばよいわけだ。シャキシャキと手短にいこう！



▲《写真1》自機はつねに左右に移動しているので操作はミサイル・ボタンを押すだけです

▼《写真2》敵をやっつけそこなうと弾が減っていくのでよくねらって撃つように





▲《写真3》ミサイルを撃ちつくす前に敵を全部やっつけないとゲーム・オーバーです

★UFOキャッチャー（もちろんセガ製）にマリオのぬいぐるみが入っていた。複雑な心境になった。(香川県観音寺市・麗梅亜III世リターンズ17才)……【影：43回やってソニックが取れなかった…。編：実話だってんだから泣かせるねえ。】

```
10 SETBEEP1,1
20 SCREEN5,2:COLOR15,1,1:CLS:DEFINTA-Z
30 OPEN"GRP:"AS#1:FORI=0TO2:READA$:B$="":FORJ=0TO31:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,
J*2+1,2))):NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT
40 CLS:X=100:MS=15:DRAW"BM75,60":PRINT#1,"R E A D Y !":FORI=0TO10:FORJ=0TO10:FOR
I=0TO7:COLOR=(15,I,I,I):NEXT:NEXT:CLS
50 PLAY"T100V13O5L16EFGC4CE-FGC4CFGAC4CG-GAC2","T100O5S1M3000L16EFGC4CE-FGC4CFGA
C4CG-GAC2","T100O3S1M3000L16CCCCCCCCO2B-B-B-B-B-B-B-B-AAAAAAAAA-A-A-B-B-B-O3CC":
60 'DRAW ENEMY
70 FORI=0TO3:FORJ=0TO7:CIRCLE(30+J*20,20+I*20),4,I+3:PAINT(30+J*20,20+I*20),I+3:
NEXT:NEXT:GOSUB240
80 'CONTROOL
90 IFA=0THENIFX>178THENA=1ELSEX=X+4:ELSEIFX<24THENA=0ELSEX=X-4
100 PUTSPRITE0,(X-7,180),15-M,0
110 IFM=1THENPUTSPRITE1,(XX-8,YY-14),6,1:GOTO130ELSE120
120 IFMS=0THEN180ELSEIFSTRIG(0)THENMS=MS-1:GOSUB240:XX=X:YY=195:M=1:ELSE80
130 YY=YY-8:IFYY<0THENM=0:PUTSPRITE1,(0,0),0ELSE:P=POINT(XX,YY):IFP=1THENELSE150
140 GOTO80
150 IFD=31THEN160ELSE:D=D+1:SC=SC+8-P:MS=MS+1:GOSUB240:CIRCLE(XX,YY),10,1:PAINT(
XX,YY),1:YY=-10:SOUND6,P*10:SOUND7,28:PLAY"","","S1M6000C4":GOTO80
160 X=100:A=0:YY=-10:D=0:MS=MS+5:PLAY"O5CO4GFO5CO4GFO5CO4GE4","O3FCFCFCFCC4
170 GOTO60
180 DRAW"BM50,100":COLOR8:PRINT#1,"GANE  OVER":FORJ=0TO10:FORI=0TO7:COLOR=(8,I,0
,1):NEXT:NEXT:BEEP
190 P2$="L8O4B4O5CO4B4ABGEDCO3BA4BO4C4EGE-GB-GB-B4.":PLAY"V13","S1M3000":PLAYP2$
,P2$,"V13O3L4E.E-.D.D-.C.C.D.D.O5L8S1M2000GDCO4BO5DGO6CO5B":COLOR=(13,6,5,3)
200 FORI=-10TO160STEP4:PUTSPRITE2,(100,I),13,2:FORJ=0TO50:NEXT:NEXT:FORI=160TO14
0STEP-1:PUTSPRITE2,(100,I):FORJ=0TO50:NEXT:NEXT
210 FORI=100TO200:PUTSPRITE2,(I,135):FORJ=0TO30:NEXT:NEXT:FORI=200TO70STEP-1:PUT
SPRITE2,(I,130):FORJ=0TO10:NEXT:NEXT
220 FORI=7TO0STEP-1:COLOR=(13,I,I,I):NEXT
230 IFSTRIG(0)=0THEN230ELSEBEEP:PUTSPRITE0,(0,216):SC=0:D=0:COLOR15:GOTO40
240 IFHS<SCTHENHS=SC
250 COLOR6:DRAW"BM190,30":PRINT#1,USING"TOP####0";HS:COLOR15:DRAW"BM190,50":PRIN
T#1,USING"SC ####0";SC:COLOR4:DRAW"BM190,70":PRINT#1,USING"SHOT####";MS:RETURN
260 DATA0000001091B2A6AAAAAABABAFFFF2E20000008090D854565555D5D5F5FF4F47
270 DATA000000000000000001010101010003050000000000000000808080808000C0A0
280 DATA000000000000170F090F0B0C170000000000000000D0E020E0A060D000000000
290  '1991,1993 PROGRAMMED BY テクニシャン
```


評…おつかれさま（編）



by 弾上らんめえ

評…やめて〜!!（つぐ美）



by 岡やん

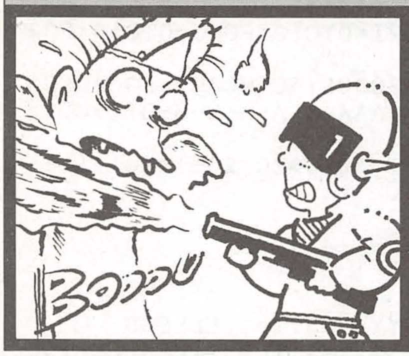
評…おそろしい（影）



by ボディ★スペシャル

★５月号の万年さんですが，たぶん，ドラマ「意地悪ばあさん」で三波豊和さんが演じていた居候の浪人生のことでしょう。（神奈川県綾瀬市・アコピャン20才）……【影：テイクイットイージ，イジ，イジイジイジイジいじわるばあさん♬編集長：仕事をしろ。】

MSX2/2＋/turboR用



スライム焼くには火炎放射器が一番!?

火炎放射器(かえんほうしゃき)

伊藤　直輝

内　容

火炎放射器を持った人を動かして，スライムをやっつけていく，アクション・ゲームです。

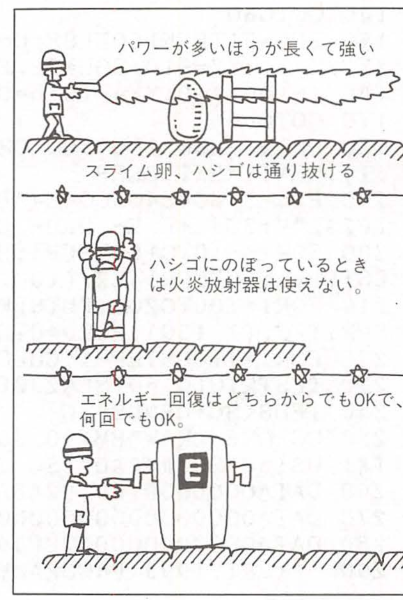
遊びかた

タイトル画面でスペース・キーを押すとゲームがスタートします。カーソル・キーで人を動かし，スペース・キーで火炎放射器を使います。これは，じっとしているとパワーがあがります。パワーが高いと大きなエネルギーを消費しますが，スライムに大きなダメージをあたえられます。スライムが火あぶりになったとき，彼の頭にでる数字は残りのパワーで，スライムのパワーが0になったとき，人の頭にでる数字は現在のスコアです。少ない回数でスライムをやっつけたほうが高いスコアが得られます。スライムをすべてやっつけるとそのステージはクリアです。全部で5面で，すべてクリアするとエンディング・メッセージがでて，難易度がアップした1面になります。

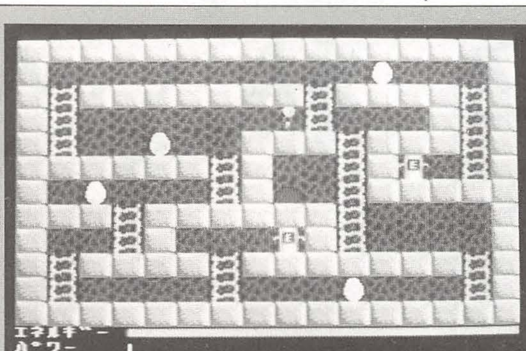
スライムに触れるとエネルギーが減ります。エネルギーが0のとき触れるとミスとなり最初からやりなおしです。残りが0のとき，ミスするとゲーム・オーバーです。エネルギーはEと表示された水色のボックスで回復できます。

終わりに

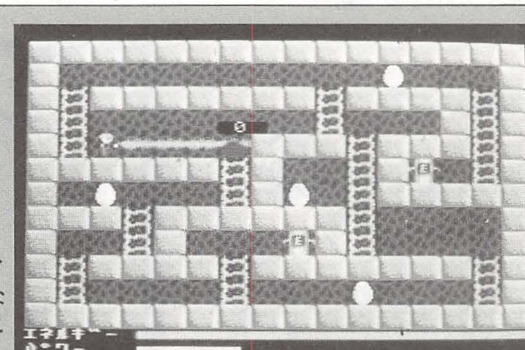
苦労したところは，ゲームのバランスです。改造のアドバイスは，ステージ・



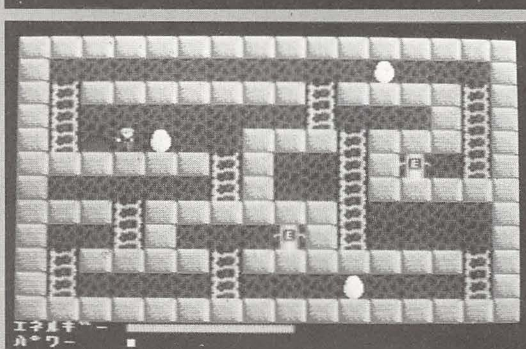
▲《第1図》ルールの説明



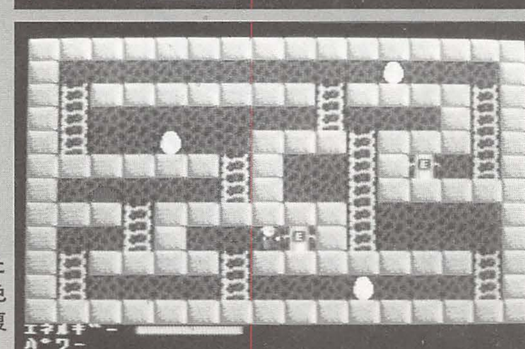
◀《写真1》火炎放射器でスライムをやっつけていってください



▶《写真2》スライムのパワーが0になるとやっつけたことになります



◀《写真3》スライムに触れるとエネルギーがどんどん減っていきます



▶《写真4》減ったエネルギーは水色のボックスで回復しよう

★テレビゲームをする夢をみないのはなぜだろう。(神奈川県伊勢原市・元県立秦野高校生21才)……【影：えーっ？ゲームしてる夢みたことないの？私なんか毎日みてるよ。編：たまには仕事の夢もみてくださいね。影：ええい，うるさい！】

データをかえることです。ステージ・データは0がなし，1がブロック，2がハシゴ，3が回復ボックス，4がスライム卵で，終わりの二つの数字は人が最初に縦何ブロック目，横何ブロック目に出現するかです。

M(x), N(x)	…スライム座標初期	W	…………………パワー
P(x)	……………スライムのパワー	T	…………………スライム・ナンバー
I, J, K	……………ループ用	FF	…………………火をだしているとき
A$,B$,A,B,C	……汎用	K	…………………スティック入力用
S$(x)	……………ステージ・データ	C	…………………人のキャラクター番号
X(x), X(x)	……人の座標初期	V	…………………何とぶつかったか調べ用
P,Q	……………文字の座標	XX	…………………人移動方向
S	……………ステージ	U	…………………スライム移動方向
R	……………人の残り	M,N	…………………スライム座標
H	……………オールクリアの回数	UU	…………………スライム移動方向保存用
E	……………卵の数	CC	…………………人のキャラクター番号保存用
EE	……………卵の残り	FK	…………………火の使用回数
X,Y	……………人の座標	SC	…………………スコア
F	……………エネルギー		

CHECKER FLAG

Dr.D：突然じゃが，ワシはSF映画の傑作といわれる「エイリアン」をいまだ見たことがない。
影：いきなり何を言いだすかと思えば…。じゃあ，さっそく見てください。はい，おわり。
Dr.D：最後まで聞け！いや，つまりじゃな。たぶん，こんなふんい気の映画じゃないか…と思うんじゃよ。
影：タイトルにセンスがほしいですね。いいゲームなんですから，おもわず遊びたくなるような，かっこいい名前にしてほしかったなあ。

MSX 2

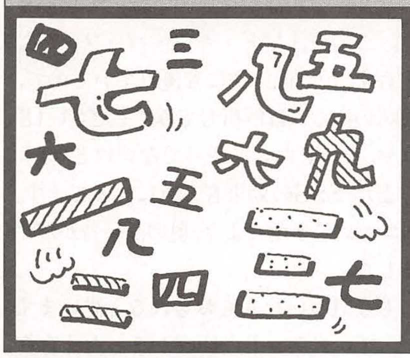
火炎放射器のプログラム・リスト

```
10 '●●●●●●●●●●● ショキセッテイ
20 CLEAR500:COLOR15,0,0:SCREEN5,2,0:DEFINTA-Z:OPEN"GRP:"AS#1:DIMM(20),N(20),P(20
):P=32:Q=80:A$="Please wait for a while.":GOSUB260:A=RND(-TIME)
30 FORI=0TO6:READA$:B$="":FORJ=0TO31:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))):NEXT
:SPRITE$(I)=B$:NEXT
40 FORI=0TO2:READA$:B$="":FORJ=1TO16:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J,1))):NEXT:FOR
J=0TO1:COLORSPRITE$(I*2+J+(I=2ANDJ=1))=B$:NEXTJ,I
50 SETPAGE,1:CLS:FORI=0TO4:FORJ=0TO15:READA$:FORK=0TO15:PSET(K+I*16,J),VAL("&H"+
MID$(A$,K+1,1)):NEXTK,J,I:SETPAGE,0
60 CLS:FORI=0TO15:READA,B,C:COLOR=(I,A,B,C):NEXT
70 FORI=1TO5:READS$(I),X(I),Y(I):NEXT
80 '●●●●●●●●●●● タイトル
90 CLS:P=96:Q=50:A$="カエンホウシャキ":GOSUB260:P=72:Q=100:A$="Push space key":GOSUB260:
P=80:Q=150:A$="1993  By N.I":GOSUB260:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:CLS:S=1:R=5:H=0
:SC=0
100 '●●●●●●●●●●● ゲーム ヨウイ
110 FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,211):NEXT:ONSPRITEGOSUB340
120 IFS=6THENS=1:H=H+1:P=80:Q=80:A$=CHR$(149)+" わ "+CHR$(248)+":"+STR$(H)+"しゅうめク
リア!!":GOSUB260:FORI=0TO5000:NEXT:CLS:FORI=0TO1000:NEXT
130 P=80:Q=100:A$="ステージ"+STR$(S)+":のこり"+STR$(R):GOSUB260:E=0:FORI=0TO11:FORJ=0T
O15:A=VAL(MID$(S$(S),I*16+J+1,1)):COPY(A*16,0)-(A*16+15,15),1TO(J*16,I*16),0:IFA
=4THENE=E+1:M(E)=J:N(E)=I:P(E)=5+S*4+H*10:O=0:TIME=30
140 NEXTJ,I:P=2:Q=192:A$="エネルギー":GOSUB260:P=2:Q=202:A$="パワー":GOSUB260:LINE(56,
193)-(255,197),12,BF:X=X(S)*16:Y=Y(S)*16:F=199:W=0:C=0:EE=E:T=0:FF=0
150 SOUND10,0:FORI=0TO6:SOUNDI,0:NEXT:SOUND7,28:SOUND8,15:SOUND9,0
160 '●●●●●●●●●●● メイン
170 K=STICK(0):IFK=1ANDPOINT(X+4,Y+5)=8THENY=Y-16:C=4:SOUND0,50ELSEV=POINT(X+4,Y
+21):IF(V=8ANDK=5)ORV=6ORV=13THENY=Y+16:SOUND0,50-15*(V=6):IFV=8THENC=4
180 IFK=3ORK=7THENXX=16*((K=7)-(K=3)):C=-(K=7):X=X+XX:V=POINT(X+4,Y+5):IFV=2THEN
X=X-XXELSEIFV=10THENX=X-XX:GOSUB270ELSESOUND0,222
190 IFK=0THENIFW<FTHENW=W+1:LINE(55+W,203)-(55+W,207),11ELSEELSEIFWTHENGOSUB300
200 SPRITEON:GOSUB280:SOUND0,0:IFSTRIG(0)ANDWANDC<2THENC=C+2:GOSUB280:GOSUB310
210 IFT=0THENT=RND(1)*E+1:IFP(T)<1THENT=0:GOTO170ELSEM=M(T)*16:N=N(T)*16:COPY(0,
0)-(15,15),1TO(M,N),0:FORI=30TO50:SOUND0,I:NEXT:SOUND0,I:U=RND(1)*2
220 IFPOINT(M+4,N+5)=8AND((U<>3ANDRND(1)>.5)ORU=2)THENU=2:N=N-16ELSEV=POINT(M+4,
N+21):IF(V=8AND((U<>2ANDRND(1)>.5)ORU=3))ORV=6ORV=13THENU=3:N=N+16ELSEU=UU
230 IFU=0ORU=1THENMM=16*((U=0)-(U=1)):M=M+MM:V=POINT(M+4,N+5):IFV=2ORV=10THENM=M
-MM:U=-(U=0):UU=UELSEUU=U
240 PUTSPRITE5,(M,N-1),9,5:GOTO 170
250 '●●●●●●●●●●● サブ
260 FORI=0TO2:COLORI+1:SETPAGE,1:PRESET(0,16):PRINT#1,A$:COPY(0,16)-(LEN(A$)*8-1
,23),1TO(P-I,Q),0,TPSET:NEXT:SETPAGE,0:RETURN
270 IFF=199THENRETURNELSEC=C+2:GOSUB280:FORI=F+1TO199:SOUND0,255-I:LINE(I+55,193
)-(I+55,197),12:NEXT:F=199:SOUND0,0:C=C-2:RETURN
280 IFX=SXANDY=SYANDC=CCTHENRETURNELSEIFC<>CCTHENPUTSPRITECC,(0,211):CC=C
```

★ベーマガがいつもよりもうすくなっている。これはバブル崩壊の影響か？（福井県鯖江市・たこざし16才）……【影：そんなにうすいかなぁ。編：そんなにうすくないですよねー。影：うすくないよなぁ。つぐ美：Dr.がどっかに行っちゃったわよ。影：なんでだろう？】

```
290 PUTSPRITECC,(X,Y-1):SX=X:SY=Y:RETURN
300 LINE(56,203)-(56+W,207),0,BF:W=0:RETURN
310 FF=1:IFW¥5+3>31THENW=115
320 SOUND6,255:SOUND10,15:FORI=1TOW¥5+3:A=X+I*16*((C=3)-(C=2)):V=POINT(A+4,Y+5):
IFV=2ORV=10THENI=W¥5+3ELSEPUTSPRITE5+I,(A,Y-1),12,6
330 NEXTI:SOUND10,0:SOUND6,0:FORI=W¥5+3TO1STEP-1:PUTSPRITE5+I,(0,211):NEXT:LINE(
F+56,193)-(F-W+56,197),0,BF:F=F-W:C=C-2:FF=0:GOSUB300:RETURN
340 SPRITEOFF:IFFF=1THENSOUND6,105:P(T)=(P(T)-W)*-((P(T)-W)>0):COPY(M,N-8)-(M+39
,N-1),0TO(0,16),1:PRESET(M,N-8):PRINT#1,P(T):B=9^.9:COPY(0,16)-(39,23),1TO(M,N-8
),0:SOUND6,255:FK=FK+1:IFP(T)=0THENT=0:GOTO370ELSERETURN
350 IFF=0THENFORI=0TO500:NEXT:FORI=YTO213STEP2:SOUND0,I:PUTSPRITECC,(X,I):NEXT:S
OUND0,0:CLS:R=R-1:IFR<0THENPUTSPRITE5,(0,211):P=80:Q=100:A$="ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ:ｽｺｱ"+STR$
(SC):GOSUB260:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RETURN90ELSERETURN110
360 SOUND10,15:A=(F-50)*-((F-50)>0):FORI=F+56TOA+56STEP-1:SOUND6,IMOD32:LINE(I,1
93)-(I,197),0:NEXT:SOUND10,0:F=A:GOTO300
370 PUTSPRITE5,(0,211):EE=EE-1:SC=SC+10+(510-TK*10)*-(TK<51):COPY(X-8,Y-8)-(X+55
,Y-1),0TO(0,16),1:PRESET(X-8,Y-8):PRINT#1,SC:FORJ=0TO100:SOUND6,JMOD10:NEXT
380 SOUND6,0:IFEE=0THENS=S+1:FORI=0TO255:SOUND0,I:SOUND0,255-I:NEXT:CLS:BEEP:RET
URN110ELSECOPY(0,16)-(55,23),1TO(X-8,Y-8),0:RETURN
390 '●●●●●●●●●●● ｽﾌﾟﾗｲﾄ ﾃﾞｰﾀ
400 DATA 03070703030101020202010103030303E0F0F0A0E0C0C0404040808080808080E0
410 DATA 070F0F0507030302020201010101010107C0E0E0C0C080804040408080C0C0C0C0
420 DATA 0307070303010102020303030303030303E0F0F0A0E0C0C70C0CC0808080808080E0
430 DATA 070F0F050703E33030030101010101010107C0E0E0C0C080804040C0C0C0C0C0C0C0
440 DATA 03070703333101030303030303030307E0F0F0E0E6C6C0E0E0E0E0E060606070
450 DATA 000000000070F1F3F7F7F7F7F3F1F0F0000000000E0F0FCFEFFFFFFFFFEFCF0
460 DATA 0000104A3BFFFFFF375A040000000000000028C66DFFFFFF5D8A100000000000
470 '●●●●●●●●●●● ｽﾌﾟﾗｲﾄｶﾗｰ ﾃﾞｰﾀ
480 DATA BBAEEE8888EE881,BBAEEE8EE888881,BBAEEE888888881
490 '●●●●●●●●●●● ｸﾞﾗﾌｨｯｸ ﾃﾞｰﾀ
500 DATA 4556666545665544,5456555456665455,5545444556654556,6654555456654556
510 DATA 6654565455545456,6654665455455545,6545654545456545,5456645654566554
520 DATA 4566645654566545,5456545665456545,5545455665455545,6654544555455456
530 DATA 6654555454544556,6654566545555456,6545666545666545,5455666545665545
540 DATA 4333333333333334,1233333333333333,1232323232323233,1123232323232333
550 DATA 1122222232223233,1112222222322333,1122222222223233,1121222222232333
560 DATA 1112222222223233,1122222222222333,1112122222223233,1111222222222333
570 DATA 1111212122122233,1111112212212323,1111111111111233,4111111111111114
580 DATA 4688966545668789,5688955666668789,6877896888887896,6877788777777896
590 DATA 6877777788877896,6687898899988789,6687899965498789,5677895654568789
600 DATA 6878945654568789,6878945666687895,6877896888887895,6877798777777789
610 DATA 6687777888887789,6877888999998789,6878999545668779,5878966545668795
620 DATA 456AABBBBBBAA644,546AAABBBBAAA655,556AAAAAAAAAA656,666AA666666AA656
630 DATA 666AA677789AA656,111AA678965AA111,233AA577789AA332,346AA578955AA653
640 DATA 456AA477789AA644,546AA444444AA645,556AAAAAAAAAA645,666AAABBBBAAA656
650 DATA 666AABBBBBBAA656,666AAABBBBAAA656,656AABBBBBBAA645,546AAABBBBAAA645
660 DATA 4556666666665544,545666EEFF665455,55456EEFEFF64556,66566EEEFEF66556
670 DATA 6656EEEEEFFF6456,6656DDEFEEFF6645,6566DEEEEFEFF645,546DDEEEFEEFF654
680 DATA 456DEEEEEEFFF645,546DDDEEFEEFF645,556DDEEEEEFFF645,666DDEDEEFEFF656
690 DATA 6666DDEDEEFF6656,6656DDDEFEEF6456,65466DDDEEF66545,545566DDDE665545
700 '●●●●●●●●●●● ｶﾗｰﾊﾟﾚｯﾄ ﾃﾞｰﾀ
710 DATA 0,0,0,3,2,3,4,3,4,5,4,5,0,4,0,0,3,0,0,2,0,6,5,0,4,3,0,3,1,0,0,4,5,0,6,6
,7,0,2,5,5,3,6,6,4,7,7,7
720 '●●●●●●●●●●● ｽﾃｰｼﾞ ﾃﾞｰﾀ
730 DATA 1111111111111110000000000400011211111121111211200000002000121120040O
1112111211111121002130211040002140211111111211111120000110021000312000011211112
1111111211200002000400021111111111111111,8,3
740 DATA 1111111111111111111111111100004001140000000211112111012111121111211001200
3021000211011211111112111100020000400200112111112111111211200000204000021120021 1
1111200211240211111120421111111111111111,3,6
750 DATA 111111111111111111111100000001401100002111112112112111211111211211200120
4001200211212111112111111121200001200000112111112111111211120000120000120111111 21
1111211211400021300020021111111111111111,5,1
760 DATA 1111111111111111000000000000000114000000000000031111211211111211111402002
0000020411111121111121111114000200002000411112111112111111114020000200000411111112
1111211111400002000020041111111111111111,7,2
770 DATA 1111111111111111000000000400003110000211111211111000020000002000110040 20
0400240011211111211111121120040020000002112021111112000211202400000240021111112 0
2111120211004020204002021111111111111111,5,1
```


★Bug太郎さんのコーナーはよい。どうやったらあんなにすごい人になれるのだろうか。おそるべしBug太郎！ということで，プログラムの勉強などはどうやったのか。もっとくわしくおしえてください。(千葉市・足立将充16才)……【影：それはいえないな！つぐ美：はぁ？】



ちょっと変わったたし算パズル

LAST ZERO（ラスト ゼロ）

波矢川　星夢

ワケあってノンフィクションなストーリー

1992年12月号ベーマガ129ページを見て，１人叫ぶ男がいた。

「おおぉーっ!!俺のLAST-ONEが移植されているではないかぁっ！

なになに…『名作パズルの移植版』となって。名作…。俺のLAST-ONEは名作だったのか。そうか，俺もここまできたんだなぁ。よおし，じゃあ続編でも作ってみるか…。」

と…いうわけで

今回は，数字（と言っても漢数字）を使ったパズルゲームです。ルールに従って0（ゼロ）にすれば消え，最終的に画面上の数字ブロックをすべて消せばクリアとなります。全18面を解くとエンディングです。

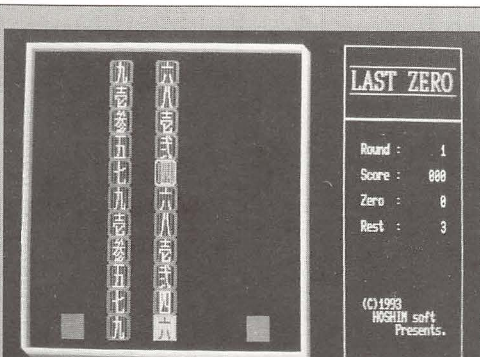
それだけならば，まだいいですが…

このゲームを楽しむためにはまず，つぎのルールを覚えてもらう必要があります。

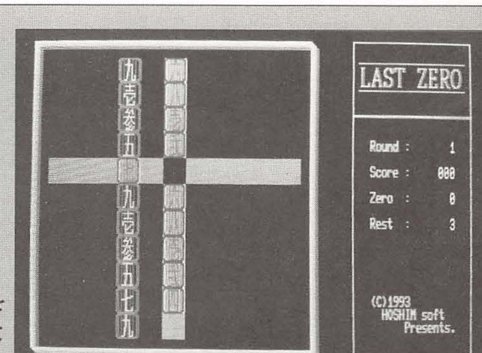
1. 数字ブロックは，その数字のぶんだけ指定した方向に動く。
2. 移動中の数字ブロックが壁にぶつかると跳ね返り，残りの移動量だけ動く。
3. 数字ブロックが重なった場合，そこには二つの数字の和の１の位の数字ブロックが現れる。
4. 3.は，数字ブロックが止まったときのみに適用される。
5. 3.のときの数字が0（ゼロ）になるとそのブロックは消え，そのブロックの縦軸上と横軸上に，元あったほうの数字と動かしたほうの数字の差の絶対値を足して10になる数字ブロックがあれば，それも消える（他のブロックは変化しない）。
6. 5.のとき，「五」同士が重なると無条件に縦軸上と横軸上にあるすべてのブロックを消すことができる。

遊びたい，早く遊びたい

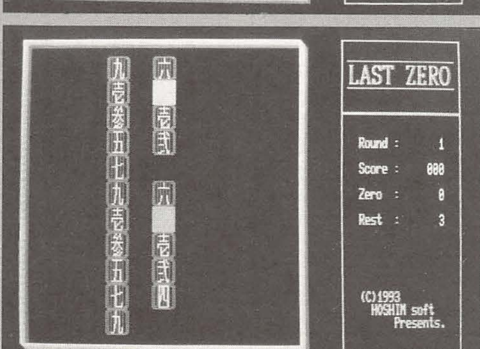
タイトル画面で，スタートかコンティニューかをテンキーの4と6で選択し，スペースまたはリターン・キーで決定し



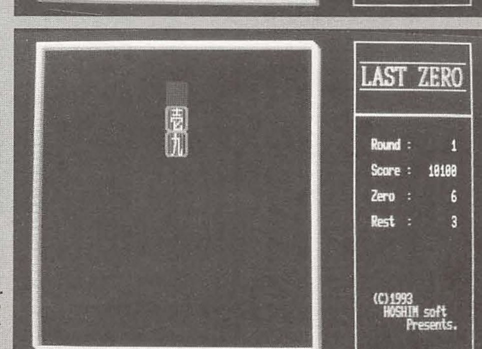
◀《写真1》数字ブロックを動かしていき，たし算をして消します



▶《写真2》ブロックどうしを重ねたときに10以上になると下一桁の数字が残ります



◀《写真3》2枚の数字をたしたときにちょうど10になると他のブロックにも変化があります



▶《写真4》画面内のすべての数字ブロックを消すことができるとクリアです

★表紙のサブ・タイトルが「わかる！動かせる！パソコンの楽しさを伝える雑誌」から「わかる！動かせる！コンピュータの楽しい活用法を満載!!」に変わっていたとは！不覚…。（千葉県習志野市・茂木　章22才）……【編：みんなも気がついてくれたかな…？】

てください(はじめてプレイするときはコンティニューはできません。)。まず,操作方法の説明です。画面上で点滅している白い正方形がカーソルです（いわゆる,自分)。こやつをテンキーで動かします。そうして，動かしたい数字ブロックの上でスペース・キーを押すと…画面上に4ないし2個の青い正方形がでてきます(エクスクルーシブ・オア・プットのため，打ち消しあって消えることもあります。ご注意を)。

じつはこの正方形，その数字ブロックが移動後どこで止まるかを示しているのです。つまり，上下左右四つ（壁に隣接していれば三つ，角にあれば二つ）というわけです。さてそこでおもむろにテンキーの好きな方向を押してみましょう。その方向に数字の分だけ動いたはずです。何？　動かん？　まさか壁にくっついているブロックを壁側に動かそうとしてないでしょうねぇ。そんなことはできません。素直に反対方向に動かしましょう。なお，1度スペース・キーを押した状態でもう1度押すとキャンセルとなります。ギャンブルは[ESC]キー。1ゲーム中3回までです。4回ギブアップするとゲーム・オーバーとなり，データをセーブするかどうかを聞いてくるので，セーブするなら[Y]キーを押してください。このとき，ドライブ2にディスクをいれておくのを忘れないように。1度セーブするとつぎからはコンティニューができるようになります（コンティニュー・プレイのときはそれまでに獲得したスコアはすべて失われます)。

テクニックを伝授しよう

このゲームの醍醐味と言えばやはり,「五」同士がぶつかったときの縦横無条件消去（制作者達はこれを“メガ・ファイブ・キャノン”と呼ぶ）ですね。これをきめたときの気分はもう「ボ○バーマ○」!　とにかく爽快かつ使える技なので，フィニッシュはぜひこれできめましょう（と言うより，これ以外ではほとんどクリアできない!!)。

しかし「五」と「五」はとかく相性が悪く，なかなかくっつこうとしないので苦労することでしょうな。また，やっているうちにだんだんわかってくるとは思いますが，「壱」と「参」はかなり使えるので大切にしたほうがいいでしょう。

ヘボいプログラム作ってた胸の痛み

エクスクルーシブ・オア・プットのLINE文を多用しています。なぜかこれ，マニュアルに載ってないんですよねー。見つけるのに苦労しました。テクニックとしては，キー入力の際，INP関数を使ってINKEY$のような働きをだしているところなど，なかなかいいのでは，と思います。この方法だと，キー・バッファがたまらず，かつ操作性にも優れているので，興味のある人は解析してみてください(どうせ，たいしたことやってないけどサ)。

また，SSGの効果音も気に入ってます。Yコマンド多用により，奥の深い音がだせました。

もう気づいた人もおられると思いますが，プログラム中にIF文がまったく存在していません。これは僕のモットーで，スピードが速くなろうがかえって遅くなろうが関係ありません。とにかくすべてON～GOTO文か計算式にしないと気がすまないんです（ヘンな奴だと思う人はかってに思ってください)。

おしまいにいろいろ言いたい

エンディングは最高です。ぜひ見てください。「GOTO＊ENDING」としてもいいから（あまりやってほしくないが）見てほしいです。BASICでもこんな処理ができるんですヨ！　すごいですねー。

ちなみに，音楽は自分で作曲しました。一応，これでもコンポーザーなもんで。

LAST ZEROのプログラム・リスト

```
10 ' save "ZERO.bas"
20 '
1000 SCREEN 0,0:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:CLS 3:NEW CMD:CMD BGM 1
1010 GOSUB *OPENN:RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,4,2)+RIGHT$(TIME$,2))
1020 *DR.SCR                                   '---------- DRaw SCReen
1030 GOSUB *P.WAIT:FOR I=0 TO 2:FOR T=0 TO 3:CO=VAL(MID$("157",I+1,1))
1040 LINE(16-I*4+T,4-I*2+T¥2)-STEP(388,194),CO,B:NEXT T,I
1050 LINE(456,0)-(623,199),7,B:LINE(457,0)-(622,199),7,B
1060 LINE(464,14)-(614,14),5:LINE(464,32)-(614,32),5
1070 LINE(456,48)-(623,48),7:LINE(458,49)-(621,49),6
1080 FOR I=0 TO 8:KAN=&H2300+ASC(MID$("LAST ZERO",I+1,1))
1090 FOR T=0 TO 4:CO=VAL(MID$("76262",T+1,1))
1100 PUT@(464+I*16+T,16),KANJI(KAN),OR,CO,0:NEXT T,I
1110 PMX=480:PMY= 64:MES$="Round :"    :GOSUB *PUT.MES
1120 PMX=480:PMY= 80:MES$="Score :"    :GOSUB *PUT.MES
1130 PMX=480:PMY= 96:MES$="Zero  :"    :GOSUB *PUT.MES
1140 PMX=480:PMY=112:MES$="Rest  :"    :GOSUB *PUT.MES
1150 PMX=480:PMY=160:MES$="(C)1993"    :GOSUB *PUT.MES
1160 PMX=496:PMY=168:MES$="HOSHIM soft":GOSUB *PUT.MES
1170 PMX=528:PMY=176:MES$="Presents."  :GOSUB *PUT.MES
1180 *RE.ROU                                   '---------- REad ROUnd datas
1190 RESTORE 2970:ON RO GOTO 1200:FOR I=1 TO RO-1:READ A$:NEXT
1200 GOSUB *P.WAIT:BRN=0:READ A$:FOR I=0 TO 10:FOR T=0 TO 2
1210 DA=VAL("&H"+MID$(A$,I*3+T+1,1)):FOR J=0 TO 3
1220 D=-((DA/2^(3-J))>=1):DA=DA+(DA>=2^(3-J))*2^(3-J):ON D+1 GOTO 1250
1230 NUM=VAL(RIGHT$(STR$(RO+DA+I*12+2^T+3^J),1)):NUM=NUM-(NUM=0)
1240 BORD(T*4+J,I)=NUM:PUT@((T*4+J)*32+32,I*16+12),NUM%(0,NUM-1):BRN=BRN+1
1250 NEXT J,T,I:IO=0:SP=50:GOSUB *FADE
1260                                           '---------- paramata set
1270 X=5:Y=5:ST=0:CUR=0:GOSUB *P.PARA
1280 *MAIN                                     '---------- MAIN ruechine
1290 IP=INP(0) AND INP(1):SP=INP(9)
1300 XX=X:MVX=-((IP=239 AND X>0)-(IP=191 AND X<10))*(MV=0 OR MV>3)
1310 YY=Y:MVY=-((IP=254 AND Y>0)-(IP=251 AND Y<10))*(MV=0 OR MV>3)
1320 ON -(ST=1 AND MVX+MVY<>0) GOSUB *NUM.MOVE:X=X+MVX:Y=Y+MVY
1330 MV=(MV+1)*-(IP<255):WA=(WA+1)*-(WA<3 AND XX+YY=X+Y)
1340 ON -(XX+YY=X+Y OR CUR=0) GOTO 1360:CUR=0
1350 LINE(XX*32+32,YY*16+12)-STEP(31,15),7,BF,XOR
1360 ON -(WA>0) GOTO 1380:CUR=1-CUR
1370 LINE( X*32+32, Y*16+12)-STEP(31,15),7,BF,XOR
1380 ON -(SP=191 AND STC=0 AND BORD(X,Y)>0) GOSUB *NUM.SET
1390 STC=(STC+1)*-(SP=191):ON SP-126 GOTO *GIVE
1400 ON -(BRN<=0) GOTO *ROU.CLE:GOTO *MAIN
1410 *NUM.SET                                  '---------- NUMber SET/cancel
1420 CMD PLAY ,,,"s0m1500 y7,7y6,21c8 y7,56o2ce y7,7y6,11c8"
1430 ST=1-ST:MV=0:CO(0)=1:CO(2)=1:NUM=BORD(X,Y)
1440 MX(0)=X-NUM:MX(0)=-MX(0)*(MX(0)>= 0)-(   NUM-X)*(MX(0)< 0)
1450 MX(1)=X+NUM:MX(1)=-MX(1)*(MX(1)<=10)-(20-NUM-X)*(MX(1)>10)
1460 MY(0)=Y-NUM:MY(0)=-MY(0)*(MY(0)>= 0)-(   NUM-Y)*(MY(0)< 0)
1470 MY(1)=Y+NUM:MY(1)=-MY(1)*(MY(1)<=10)-(20-NUM-Y)*(MY(1)>10)
1480 CO(1)=1+(MX(0)=MX(1)):CO(3)=1+(MY(0)=MY(1))
1490 FOR I=0 TO 1:MX(I)=MX(I)*32+32:MY(I)=MY(I)*16+12
1500 LINE(MX(I),Y*16+12)-STEP(31,15),CO(I  ),BF,XOR
1510 LINE(X*32+32,MY(I))-STEP(31,15),CO(I+2),BF,XOR:NEXT:RETURN
1520 *NUM.MOVE                                 '---------- NUMber MOVE & check
1530 GOSUB 1430:NX=X:NY=Y:NUM=BORD(X,Y):FOR I=0 TO NUM-1
1540 CMD PLAY ,,,"v15 y7,56o2ec y7,7y6,6c32"
1550 XX=NX:NX=NX+MVX:NX=NX+(NX>10)-(NX<0):MVX=MVX*(1+(NX=0 OR NX=10)*2)
1560 YY=NY:NY=NY+MVY:NY=NY+(NY>10)-(NY<0):MVY=MVY*(1+(NY=0 OR NY=10)*2)
1570 PUT@(XX*32+32,YY*16+12),NUM%(0,NUM-1),XOR
1580 PUT@(NX*32+32,NY*16+12),NUM%(0,NUM-1),XOR:NEXT
1590 CUR=CUR+(NX=X AND NY=Y AND CUR=1):BORD=BORD(NX,NY):BORD(X,Y)=0
1600 BB=VAL(RIGHT$(STR$(BORD(NX,NY)+NUM),1)):BORD(NX,NY)=BB:BRN=BRN+(BB<>NUM)
1610 ON -(BB=0 AND NUM=5) GOTO *MG.FIVE:ON BB+1 GOTO *ZERO
1620 CMD PLAY ,,,"s0m2500 y7,7y6,21c8 y7,2y6,8o8c4"
1630 PUT@(NX*32+32,NY*16+12),NUM%(0,BORD(NX,NY)-1),PSET:RETURN *MAIN
1640 *ZERO                                     '---------- if ZERO,break brock
1650 LINE(NX*32+32,NY*16+12)-STEP(31,15),0,BF,PSET
1660 ZBN=1:BORD(NX,NY)=0:GOSUB *SOUND:FOR I=0 TO 10
1670 CO=VAL(MID$("71317131000",I+1,1)):ON CO+1 GOTO 1700
1680 LINE(32,NY*16+12)-STEP(351,15),CO,BF,XOR
1690 LINE(NX*32+32,12)-STEP(31,175),CO,BF,XOR
1700 BBX=BORD(I,NY):BMX(I)=-(BBX+ABS(BORD-NUM)=10):BMX(I)=BMX(I)*I+(BMX(I)=0)
1710 BBY=BORD(NX,I):BMY(I)=-(BBY+ABS(BORD-NUM)=10):BMY(I)=BMY(I)*I+(BMY(I)=0)
1720 ZBN=ZBN-(BMX(I)>=0)-(BMY(I)>=0):NEXT:ON -(ZBN>1) GOSUB *CH.REAC
1730 BRN=BRN-ZBN:ZR=ZR+ZBN:SC=SC+ZBN^2:GOSUB *P.PARA:RETURN *MAIN
1740 *CH.REAC                                  '---------- CHain REACtion
1750 GOSUB *SOUND:FOR I=0 TO 7:CO=7-I:FOR T=0 TO 10
1760 ON BMX(T)+2 GOTO 1780:BORD(BMX(T),NY)=0
1770 LINE(BMX(T)*32+32,NY*16+12)-STEP(31,15),CO,BF,PSET
1780 ON BMY(T)+2 GOTO 1800:BORD(NX,BMY(T))=0
1790 LINE(NX*32+32,BMY(T)*16+12)-STEP(31,15),CO,BF,PSET
```


★智，共にワープロ検定（3級。でも，あなどれない！）がんばろう。（京都府宮津市・**たみさん17才**）……【**編**：ボクたちも応援してますから，がんばってくださいね。脱行だけは気をつけてね。……プレッシャーかけちゃったかな？ガンバレ～。】

このゲーム，できるだけ8MHzでプレイしてください。4MHzだとかなりキツいものがあります。動かないとは言いませんが…。

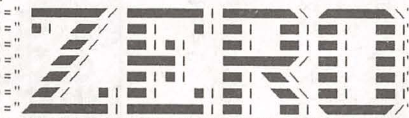
ありがとう

このゲームを制作するにあたり，プログラム作成に大いに協力してくれたMACKY，よきアドバイザーとして働いてくれたM，明日菜他，HOSHIM softのスタッフ達，そしてLAST-ONEを移植してくれた工藤君，本当にありがとう。
――また，頼むなっ！

参考文献

●B'z「ZERO」(←聞きながらBGMを作った)
●PJ '92年12月号

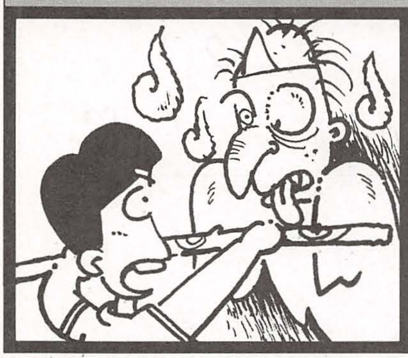
```
1800 NEXT T,I:RETURN
1810 *MG.FIVE                                '---------- MeGa FIVE cannon
1820 ZBN=1:CHK=0:CO=7:FOR I=0 TO 10:ON -(I>3) GOTO 1840
1830 CMD PLAY ,,,"v15 y7,2y6,6o3bagfedc":CO=7-CO:GOTO 1850
1840 ON 1-CHK GOSUB *SOUND:CHK=1:CO=CO-1
1850 LINE(32,NY*16+12)-STEP(351,15),CO,BF,PSET
1860 LINE(NX*32+32,12)-STEP(31,175),CO,BF,PSET
1870 ZBN=ZBN-(BORD(I,NY)>0)-(BORD(NX,I)>0)
1880 BORD(I,NY)=0:BORD(NX,I)=0:NEXT:BRN=BRN-ZBN:ZR=ZR+1
1890 SC=SC+ZBN*10:GOSUB *P.PARA:CUR=0:RETURN *MAIN
1900 *ROU.CLE                                '---------- ROUnd CLEar
1910 PMX=160:PMY=88:MES$="Nice clear!":GOSUB *PUT.MES:RO=RO+1:GOTO *BOM
1920 *GIVE                                   '---------- GIVE up
1930 LINE(166,87)-STEP(76,8),0,BF
1940 PMX=168:PMY=88:MES$="Give up !":GOSUB *PUT.MES:RS=RS-1
1950 *BOM                                    '---------- BOMb! bomb!
1960 FOR I=0 TO 19:CMD PLAY ,,,"v15 y7,2y6,6o3bagfedc"
1970 GX=INT(RND*11):GY=INT(RND*11):FOR T=0 TO 1:CO=7-T*7
1980 LINE(32,GY*16+12)-STEP(351,15),CO,BF,PSET
1990 LINE(GX*32+32,12)-STEP(31,175),CO,BF,PSET:NEXT T,I
2000 GOSUB *SOUND:FOR I=0 TO 7:CO=7-I
2010 LINE(32,12)-STEP(351,175),CO,BF,PSET:NEXT
2020 IO=1:SP=50:GOSUB *FADE:ON -(RS>=0)-(RO=19) GOTO *RE.ROU,*ENDING
2030                                         '---------- game over
2040 PMX=128:PMY=88:MES$="- G A M E  O V E R -":GOSUB *PUT.MES
2050 PMX=104:PMY=96:MES$="Do you save datas? (y/else)":GOSUB *PUT.MES
2060 RS=0:IO=0:SP=30:GOSUB *FADE:GOSUB *P.PARA:CALL KEY.CLE
2070 I$=INKEY$:ON -(I$="")-(I$<>"y")*2 GOTO 2070,2090,2070
2080 OPEN "2:ZERO.dat" FOR OUTPUT AS #1:PRINT #1,RO:CLOSE #1
2090 RO=1:SC=0:ZR=0:RS=3:IO=1:SP=30:GOSUB *FADE
2100 CLS 2:GOSUB *TITLE:GOTO *DR.SCR
2110 *ENDING                                 '---------- ENDING
2120 FOR I=0 TO 999:NEXT
2130 CLS 2:A$="t14018q8":CMD PLAY A$,A$,A$:RESTORE 3070
2140 IO=0:SP=1:PMY=88:FOR I=0 TO 9:READ M1$(I),M2$(I),M3$(I):NEXT
2150 FOR I=0 TO 9:CMD PLAY M1$(I),M2$(I),M3$(I):IO=1:GOSUB *FADE
2160 READ PMX,MES$:CLS 2:GOSUB *PUT.MES:IO=0:GOSUB *FADE
2170 NEXT:FOR I=0 TO 5999:NEXT:IO=1:SP=80:GOSUB *FADE
2180 FOR I=0 TO 1 STEP 0:NEXT:END
2190 *SOUND                                  '---------- break SOUND
2200 CMD PLAY ,,,"v15 y7,56o2bagfedc"
2210 CMD PLAY ,,,"y7,7y6,31cy6,25cy6,20cy6,15cy6,10cy6,5cy6,0c":RETURN
2220 *P.PARA                                 '---------- Print PARAmata
2230 LOCATE 69, 8:PRINT USING "    ##";RO
2240 LOCATE 69,10:PRINT USING "####00";SC
2250 LOCATE 69,12:PRINT USING "   ###";ZR
2260 LOCATE 69,14:PRINT USING "     #";RS:RETURN
2270 *FADE                                   '---------- FADE in/out
2280 CLS:POKE &HF419,0:FOR FA=1 TO 7:A$=MID$("12345676543210",IO*7+FA,1)
2290 C$(1)="00"+A$  :C$(2)="0"+A$+"0":C$(3)="0"+A$+A$:C$(4)=A$+"00"
2300 C$(5)=A$+"0"+A$:C$(6)=A$+A$+"0" :C$(7)=A$+A$+A$
2310 FOR CO=1 TO 7:CMD PAL CO,VAL("&O"+C$(CO)):NEXT
2320 FOR WA=0 TO SP:NEXT WA,FA:RETURN
2330 *PUT.MES                                '---------- PUT MESsage
2340 FOR PM1=0 TO LEN(MES$)-1:KAN=&H100+ASC(MID$(MES$,PM1+1,1))
2350 FOR PM2=0 TO 2:PUT@(PMX+PM1*8+PM2,PMY),KANJI(KAN),OR,7-PM2*2,0
2360 NEXT PM2,PM1:RETURN
2370 *P.WAIT                                 '---------- Print "WAIT"
2380 WA$="Wait a minute...":FOR I=0 TO 15
2390 LOCATE 30,10:PRINT RIGHT$(WA$,I+1);
2400 FOR T=0 TO 19:NEXT T,I:POKE &HF419,2:RETURN
2410 *OPENN                                  '---------- OPENNing
2420 COLOR=(1,0):LINE(0,0)-(639,199),1,BF:IO=0:SP=20:GOSUB *FADE
2430 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,1):NEXT:CLS 2:I$="t150@40v10116o7q8"
2440 M$="v6bv7gv8fv9d<bv8gv7fv6d<bgfd.ceg>c4"
2450 FOR I=0 TO 10:KAN=&H2300+ASC(MID$("HOSHIM soft",I+1,1))
2460 FOR T=0 TO 4:CO=VAL(MID$("75151",T+1,1))
2470 PUT@(213+I*16+T,80),KANJI(KAN),OR,CO,0:NEXT T,I:SCREEN ,0
2480 IO=0:SP=20:GOSUB *FADE:COLOR=(1,5),(5,7),(7,5)
2490 CMD PLAY I$+M$,I$+"r.>"+M$,I$+"r..<"+M$,"t255164q8"
2500 COLOR=(1,1),(5,5),(7,7):FOR W=0 TO 799:NEXT
2510 IO=1:SP=10:GOSUB *FADE:COLOR=(1,1):LINE(0,0)-(639,199),1,BF
2520 IO=1:SP=20:GOSUB *FADE:COLOR=(0,0):CLS 3
2530 *INIT                                   '---------- INITialize
2540 GOSUB *P.WAIT:DIM NUM%(97,8),BORD(11,10)
2550 RO=1:SC=0:ZR=0:RS=3:KEY.CLE=&H35D9
2560 FOR I=0 TO 19:READ A$:NUM%(I,0)=VAL("&H"+A$):NEXT
2570 FOR I=0 TO 65:NUM%(I+20,0)=NUM%(I MOD 6+14,0):NEXT
2580 FOR I=0 TO 5:NUM%(I+86,0)=NUM%(I+8,0):NEXT
2590 FOR I=0 TO 5:NUM%(I+92,0)=NUM%(I+2,0):NEXT
2600 FOR I=0 TO 8:READ KAN$:KAN=VAL("&H"+KAN$)
2610 FOR T=7 TO 8:PUT@(I*32+T,0),KANJI(KAN),OR:NEXT T,I
2620 FOR I=0 TO 288:PSET(I,14),POINT(I,15),OR:NEXT
2630 LINE(0.0)-(288.0),0:LINE(0,15)-(288,15),0
2640 FOR I=0 TO 8:PUT@(I*32,0),NUM%(0,0),OR:NEXT
2650 FOR I=0 TO 8:GET@(I*32,0)-(I*32+31,15),NUM%(0,I):NEXT:CLS 2
2660 *TITLE                                  '---------- TITLE
2670 TI$(0)="
2680 TI$(1)="
2690 TI$(2)="
2700 TI$(3)="
2710 TI$(4)="
2720 TI$(5)="
2730 TI$(6)="
```



```
2740 FOR I=0 TO 3:KAN=&H2300+ASC(MID$("LAST",I+1,1))
2750 FOR T=0 TO 4:CO=VAL(MID$("76262",T+1,1))
2760 PUT@(I*32+T+256,0),KANJI(KAN),OR,CO,0:NEXT T,I
2770 PMX=208:PMY=155:MES$="(C)1993 HOSHIM soft presents.":GOSUB *PUT.MES
2780 LINE(144,16)-STEP(351,71),6,BF:LINE(144,16)-STEP(351,71),5,B
2790 IO=0:SP=30:GOSUB *FADE:FOR I=0 TO 15:ROLL -1:NEXT:COLOR 0
2800 FOR I=0 TO 6:LOCATE 20,13:PRINT TI$(I):LOCATE 0,24:PRINT:NEXT
2810 PRINT:COLOR 7:FOR I=0 TO 2:COLOR=(0,7)
2820 CMD PLAY ,,,"s0m8000y7,7y6,21c16":COLOR=(0,0):NEXT
2830 CMD PLAY ,,,"y7,2y6,12o2c2 y7,56132o6v15":CT=0
2840 LOCATE 23,16:PRINT "▲ Start play    Continue play":A=&H35D9:CALL A
2850 I$=INKEY$:ON -(I$="")-(I$=" " OR I$=CHR$(13))*2 GOTO 2850,2880
2860 LOCATE 23+CT*15,16:PRINT "  ":CT=1-CT:CMD PLAY ,,,"adf"
2870 LOCATE 23+CT*15,16:PRINT "▲":CALL KEY.CLE:GOTO 2850
2880 CMD PLAY ,,,"116cegv11cegv8ceg 164":ON 1+CT GOTO 2900
2890 OPEN "2:ZERO.dat" FOR INPUT AS #1:INPUT #1,RO:CLOSE #1
2900 IO=1:SP=30:GOSUB *FADE:CLS 2:RETURN
2910                                         '---------- block chr datas
2920 DATA 0020,0010,0000,0C00,0000,0000,FF3F,F0FF,110D,0311
2930 DATA 5501,4055,00F0,3C00,1131,0311,5505,4055,00C0,0C00
2940 '                                       '---------- number datas
2950 DATA 306D,4675,3B32,3B4D,385E,4F3B,3C37,482C,3665
2960                                         '---------- round datas
2970 DATA 140140140140140140140140140140140,F82F8CFB0200F8200C730700202A8CAB0
2980 DATA F0008008030005808010009804A01E01A,000C0CA0AA0AA0AA8AACAA8AA8ACAC000
2990 DATA 3F82083F82083F84407FC8401F0040FFE,2087FC1103F82A87FC5F41102F00200C0
3000 DATA 1F01501F0FBEB5AFFEB5AFBE1F01501F0,00031C022FA20841082085089208C8000
3010 DATA 000AEEAAAAAAA88E88A88AAAAAAAEE022,0A0252F8240258283A802A00982000000
3020 DATA 000E442AA2AAAAA44AAAA8AA8AAE44000,F5EA4AEEE9522E8FBE2E8952EEEA4AF5E
3030 DATA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA,FFE002FFA80ABEAAAAAEAA0ABFA802FFE
3040 DATA 040040040040040FFE040040040040040,0E03B875C75CCE6BFACE675C75C3B80E0
3050 DATA 11C2244B4F48414FA2250208A80A90208,FFEFFEFFEFFEFFEFFEFFEFFEFFEFFEFFE
3060                                         '---------- ending music datas
3070 DATA "@23v12o518 f&f&f e&e&e&e&e d&d&d e&e&e&e&e
3080 DATA "@23v10o518 c&c<b>c& c&c&c&c c&c&c&c& c&c&c&c
3090 DATA "@30v14o418
3100 DATA "f&f&f e&e&e&e&e d&df e&e&e&e&e
3110 DATA "c&c<b>c& c&c&c&c c&c&c&c& c&c&c&c
3120 DATA "cccc cccc cccc cccc
3130 DATA "e&e&e&e ef&fg g&g&g>fedc<b>c&c&c&c cdc<b
3140 DATA "re&e&e&e ef&fg g&g&g>fedc<b>c&c&c&c cdc<
3150 DATA "cc&cc cc&cc<bb&bb bb&bb aa&aa aa&aa
3160 DATA "b&b&b&b&b>c&c<b b&b&b a&a&a&a&a g&g&g&g&g e&ec
3170 DATA "b b&b&b&b&b>c&c<b b&b&b a&a&a&a&a g&g&g&g&g e&e
3180 DATA "gg&gg gg&gg ff&ff ff&ff ee&ee ee&ee
3190 DATA "f&f e&e&e d&d c <b>cdefgab >c&c&c&c cd&dc
3200 DATA "c f&f e&e&e d&d v12<bgab>cdef e&e&e&e ef&fe
3210 DATA "dd&dd ddef gggg ggab> c>c<c>c< c>c<c>c<
3220 DATA "g&g&g&g de&ed c&c&c&c<ab>cf e&e&e&e edc<b
3230 DATA "b&b&b&b fg&gf e&e&e&e cdea g&g&g&g gfed
3240 DATA "<b>b<b>b< b>b<b>b< a>a<a>a< a>a<a>a< g>g<g>g< g>g<g>g<
3250 DATA "b&b&b >c c&c&c&c& c&c&c&c& c&c&c&c<
3260 DATA "g&g&g a a&a&a&a& a&a&a&a& a&a&a&a
3270 DATA "ff>f<f ff>f<f ff>f<f ff>f<f
3280 DATA "b&b&b >c c&c&c&c& c&c&c&c& c&c&c&c<
3290 DATA "g&g&g a a&a&a&a& a&a&a&a& a&a&a&a
3300 DATA "ee>e<e ee>e<e ee>e<e ee>e<e
3310 DATA "b&b&b >c t120 c&c&c&c& t100 c&c&c&c& t80 d&d&d&d<
3320 DATA "g&g&g a t120 a&a&a&a& t100 a&a&a&a& t80 a&a&a&a
3330 DATA "dd>d<d t120 dd>d<d t100 dd>d<d t80 dd> t60 dd
3340 DATA "t140 >c&c&c&c t140 <a&a&a&a t50 f&f&f&f <ede2.
3350 DATA "t140 a&a&a&a t140 f&f&f&f t50 d&d&d&d <g&g&g2.
3360 DATA "t80 v11@23c&c&c&c& c&c&c&c& c&c&c&c& c&c&c&c&c1
3370                                         '---------- message datas
3380 DATA 272,"- S T A F F -",        296,"PROGRAM"
3390 DATA 284,"H.Hayakawa",           288,"COOPERATE"
3400 DATA 304,"Macky",                300,"ADVICE"
3410 DATA 296,"M.Asuna",              280,"MUCS H.G.G."
3420 DATA 264,"Congratulation!",      272,"T H E · E N D"
3430 '
3440 '        - Programed by Hoshimu Hayakawa
3450 '                       (c)1993 HOSHIM soft presents. -
```

★なんか前よりOFのページが少なくなったような気がする。このままではOFが油い！そこでOFだけのページをつくってほしーい！(神奈川県平塚市・杉山　智18才)……【影：君っ！漢字をまちがえてるよ。「油い」ではなく，「危ない」だよ。編：これって，ワザとだと思いますケド。】

PC-8801mkⅡSR以降(N88-BASIC V2モード)用



お金を集めておばけ退治

チビP(ピー)ちゃんの冒険(ぼうけん)

三澤　智則

内　容

チビPちゃんを動かして画面上のお金を取り，さらにそこにうろついているおばけを，ブロックを押して閉じ込めるというゲームです。全8面でエンディングつきです。

操作方法

テンキーの[4]・[6]・[8]・[2]または[↓]・[↑]・[←]・[→]キーを使用してちびPちゃんを動かします。[ESC]キーを押すとポーズモードになり，もう一度押すともとに戻ります。また，リターン・キーを押すと自爆してMISSになります。

ルールについて

押せるブロックはまん中が緑色のブロックです。押すことはできますが引くことはできません。おばけにぶつかるとMISSになります。

原則として画面上のコインをすべて取り，おばけをブロックで閉じ込めることですが，そうでない面もあります。

ある程度SCOREがあがると1UPします。チビPちゃんが0になるとゲーム・オーバーです。おばけを閉じ込めるということは完全に身動きができなくすることです。

プログラムのしくみについて

700～760行でブロックを動かしています。

《第1表》変数表

変数	内容
MAPP	ステージ（面）
MP	ステージのデータ
IX,IY	ちびP移動後の座標
XI,YI	ちびP移動前の座標
OX,OY	おばけ移動後の座標
OOX,OOY	おばけ移動前の座標
G	その面の金の総量
COIN	今までにとった金の総量
I	ループ用
MI$,M2$	MUSICデータ

ゲームについて

簡単な面ばかりなのですぐに全面クリアできると思います。全面クリアした人は面を変えてみましょう。データ文のキャラクターの番号は

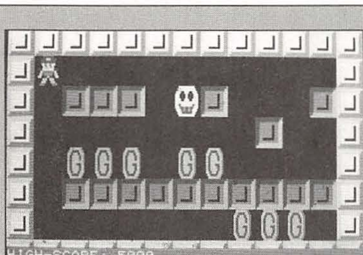
1⇒ちびPちゃん，　2⇒お金，　3⇒ブロック，　4⇒動くブロック，　5⇒おばけ，です。

CHECKER FLAG

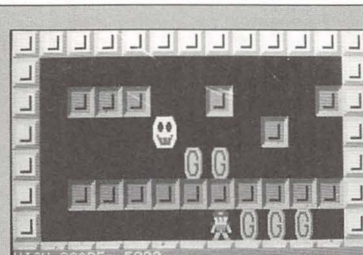
編：ちびPちゃんというより，デカPちゃんですね。

Dr.D：ほう，これは見やすくていいわい。縦横に2倍した絵を配列にとりこんでいるわけじゃね。おかげで，メガネを外してプレイできる。

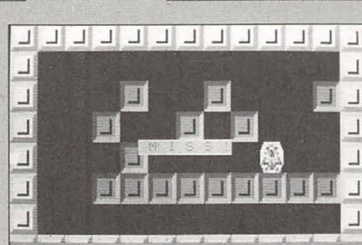
編：そうそう，PC-8801はウラ技でローレゾ・グラフィックが表示できるそうですよ。誰か，教えてくれないかな。



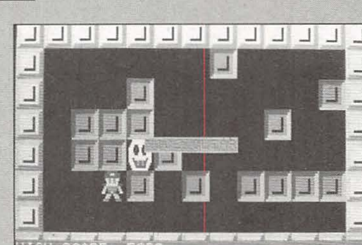
◀《写真1》チビPちゃんを動かしてお金を集めておばけを囲んじゃえ



◀《写真2》おばけを囲むかそれとも先にお金を集めるか



◀《写真3》おばけを囲もうとしてさわってしまうとミスになる



◀《写真4》おばけを動けないようにブロックで囲むとクリアだ！

★うちの父ちゃんが50万円ならばパソコンを買うてやると言った。なるべくならMATEがほしい。(埼玉県浦和市・高橋健司14才)……
【Dr.D：1万円以内ならパソコン買ってやる。影：私は，カルボナーラ！つぐ美：わたしボンゴレ！Dr.D：ソリャ，パスタじゃ!!】

```
10 '▁▂▃▅▇ SHOKI SETTEI ▇▅▃▂▁
20 CLS 3:SCREEN 0,2:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1
30 NEW CMD:CMD PAL:CLEAR:CMD PLAY"T100@V127O4":MAPP=1:YOU=2:B=1:HSC=500
40 DIM A%(219),B%(219),C%(219),D%(219),E%(219),MP(13,8)
50 '▁▂▃▅▇ CHARACTOR READ ▇▅▃▂▁
60 FOR KAI=1 TO 5:CLS 3
70 LOCATE 27,12:COLOR 7:PRINT"ｼ ﾊﾞ ﾗ ｸ  ｵ ﾏ ﾁ ｸ ﾀﾞ ｻ ｲ ("6-KAI")"
80 FOR II=1 TO 12:Y=Y+2:READ A$:FOR I=1 TO 24:X=X+2:C=VAL(MID$(A$,I,1))
90 LINE(X,Y)-(X+1,Y+1),C,BF:NEXT I:X=0:NEXT II
100 ON KAI GOTO 110,120,130,140,150
110 GET@(2,2)-(49,25),A%:GOTO 160
120 GET@(2,2)-(49,25),B%:GOTO 160
130 GET@(2,2)-(49,25),C%:GOTO 160
140 GET@(2,2)-(49,25),D%:GOTO 160
150 GET@(2,2)-(49,25),E%:GOTO 160
160 Y=0:NEXT KAI
170 *TITLE'▁▂▃▅▇ TITLE ▇▅▃▂▁
180 CLS 3:SCREEN 0,0:WIDTH 80,25:LINE(0,6)-(639,199),4,B:SC=0:MAPP=1:FOR I=1 TO
8:G(I)=0:NEXT I
190 RESTORE 1480:X=242:FOR II=1 TO 9:Y=84:COLOR ,,,7
200 READ K:FOR I=1 TO 2:PUT@(X,Y),KANJI(K),OR:X=X+3:Y=Y+2:COLOR ,,,1:NEXT I
210 X=X+17:NEXT II:X=222:COLOR ,,,6:Y=68:READ K:FOR I=1 TO 13:PUT@(X,Y),KANJI(K)
:PUT@(X,Y+34),KANJI(K):X=X+19:NEXT I:PUT@(300,44),A%:COLOR 7
220 LOCATE 15,17:PRINT"P U S H   S P A C E   K E Y   T O   S T A R T ! !"
230 LOCATE 25,21:COLOR 3:PRINT"HIGH-SCORE:";HSC*10;:COLOR 6:PRINT" By Tomonori M
isawa"
240 IF INP(9)=191 THEN 250 ELSE 240
250 *MR'▁▂▃▅▇ MAP READ ▇▅▃▂▁
260 IF MAPP=9 THEN *ENDING ELSE CLS 3:X=0:Y=0:IX=0:IY=0:OX=0:OY=0:COIN=0:WIDTH 4
0,25
270 ON MAPP GOTO 280,290,300,310,320,330,340,350
280 RESTORE 1490:GOTO 360
290 RESTORE 1510:GOTO 360
300 RESTORE 1530:GOTO 360
310 RESTORE 1550:GOTO 360
320 RESTORE 1570:GOTO 360
330 RESTORE 1590:GOTO 360
340 RESTORE 1610:GOTO 360
350 RESTORE 1630:GOTO 360
360 SCREEN 0,2:G(MAPP)=0:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
370 FOR I=1 TO 8:LOCATE 10,10:COLOR 7:PRINT"LET'S GO";MAPP;"STAGE!":READ A$
380 FOR II=1 TO 13:J=VAL(MID$(A$,II,1)):MP(II,I)=J:IF J=0 OR J=7 THEN 450
390 ON J GOTO 400,410,420,430,440
400 PUT@(X,Y),A%:GOTO 450
410 PUT@(X,Y),B%:G(MAPP)=G(MAPP)+1:GOTO 450
420 PUT@(X,Y),C%:GOTO 450
430 PUT@(X,Y),D%:GOTO 450
440 PUT@(X,Y),E%:OX=II:OY=I:GOTO 450
450 X=X+48:NEXT II:X=0:Y=Y+24:NEXT I
460 *MAIN'▁▂▃▅▇ MAIN ▇▅▃▂▁
470 SCREEN 0,0:CLS:LINE(0,175)-(639,191),1,BF:LINE(0,174)-(639,192),4,B
480 FOR IX=1 TO 13:FOR IY=1 TO 8:IF MP(IX,IY)=1 THEN MP(IX,IY)=0:GOTO 500
490 NEXT IY,IX
500 XI=IX:YI=IY:FOR I=1 TO 4:U(I)=0:NEXT I
510 LOCATE 0,22:COLOR 3:PRINT"HIGH-SCORE:";HSC*10
520 LOCATE 0,23:COLOR 7:PRINT "SCORE:";SC*10;:COLOR 5:PRINT"STAGE:";MAPP;:COLOR
2:PRINT"ﾁﾋﾞ P X";YOU:IF SC>B*150 THEN CMD PLAY"@10O5C50D50E50F50G50O6C50":YOU=YOU
+1:B=B+1
530 IF IX=OX AND IY=OY THEN *MISS
540 I0=INP(0):I1=INP(1):I8=INP(8):I9=INP(9):I10=INP(10)
550 IF I0=191 OR I8=251  THEN U(4)=1:IX=IX+1:GOTO 610 'RIGHT
560 IF I0=239 OR I10=251 THEN U(3)=1:IX=IX-1:GOTO 610 'LEFT
570 IF I0=251 OR I10=253 THEN U(2)=1:IY=IY+1:GOTO 610 'DOWN
580 IF I1=254 OR I8=253  THEN U(1)=1:IY=IY-1:GOTO 610 'UP
590 IF I1=127            THEN PUT@(48*(IX-1),24*(IY-1)),A%,XOR:GOTO *MISS
600 IF I9=127 THEN GOSUB *PAUSE:GOTO 610
610 IF MP(IX,IY)=3 THEN IY=YI:IX=XI
620 IF MP(IX,IY)=2 THEN CMD PLAY"@18O4C50O5C50":PUT@(48*(IX-1),24*(IY-1)),B%,XOR
:MP(IX,IY)=0:COIN=COIN+1:SC=SC+INT(RND * 35):IF HSC<SC THEN HSC=SC
630 IF MP(IX,IY)=4 THEN FOR I=1 TO 4:IF U(I)=1 THEN MP(IX,IY)=0:GOTO *SIRABE ELS
E NEXT I
640 IF MP(IX,IY)=7 THEN MAPP=MAPP+1:GOTO *MR
650 IF MP(IX,IY)=5 THEN *MISS
660 IF XI=IX AND IY=YI THEN 690
670 PUT@(48*(XI-1),24*(YI-1)),A%,XOR
680 PUT@(48*(IX-1),24*(IY-1)),A%,XOR
690 I=INT(RND * 2):IF I=1 THEN *OBAKE ELSE 500
700 *SIRABE
710 IF I=1 THEN IF MP(IX,IY-1)<>0 THEN MP(IX,IY)=4:GOTO 750 ELSE MP(IX,IY-1)=4:P
UT@(48*(IX-1),24*(IY-1)),D%:PUT@(48*(IX-1),24*(IY-2)),D%:GOTO 760
720 IF I=2 THEN IF MP(IX,IY+1)<>0 THEN MP(IX,IY)=4:GOTO 750 ELSE MP(IX,IY+1)=4:P
UT@(48*(IX-1),24*(IY-1)),D%:PUT@(48*(IX-1),24*(IY  )),D%:GOTO 760
730 IF I=3 THEN IF MP(IX-1,IY)<>0 THEN MP(IX,IY)=4:GOTO 750 ELSE MP(IX-1,IY)=4:P
UT@(48*(IX-1),24*(IY-1)),D%:PUT@(48*(IX-2),24*(IY-1)),D%:GOTO 760
740 IF I=4 THEN IF MP(IX+1,IY)<>0 THEN MP(IX,IY)=4:GOTO 750 ELSE MP(IX+1,IY)=4:P
UT@(48*(IX-1),24*(IY-1)),D%:PUT@(48*(IX  ),24*(IY-1)),D%:GOTO 760
750 IX=XI:IY=YI:GOTO 660
760 CMD PLAY"@53O5C50":GOTO 660
770 *PAUSE:COLOR 4
780 LOCATE 13,9 :PRINT"┌─────────┐"
790 LOCATE 13,10:PRINT"│ P A U S E │"
```

★自分の書いた文章が誌面に載ったときのよろこびは,はかりしれないものがある。これからも影さんにはがんばってもらいたい。(山口市・Z8017才)……【影：誌面に載ったらうれしい?つぐ美：ぜんぜん。影：うれしい?編：ちっとも。影：私はうれしい〜〜。】

```
800 LOCATE 13,11:PRINT"└──────────┘"
810 FOR I=1 TO 31:A$=INKEY$:NEXT I
820 IF INP(9)=127 THEN 830 ELSE 820
830 FOR I=9 TO 11:LOCATE 13,I:PRINT"                        ":NEXT I:RETURN
840 *OBAKE'▁▂▃▅▆█ OBAKE MOVE █▆▅▃▂▁
850 OOX=OX:OOY=OY:I=INT(RND * 4)
860 IF I=0 THEN OX=OX+1
870 IF I=1 THEN OX=OX-1
880 IF I=2 THEN OY=OY+1
890 IF I=3 THEN OY=OY-1
900 IF MP(OX,OY)=2 OR MP(OX,OY)=3 OR MP(OX,OY)=4 THEN OX=OOX:OY=OOY:GOTO 940
910 MP(OOX,OOY)=0:MP(OX,OY)=5
920 PUT@(48*(OX-1),24*(OY-1)),E%
930 PUT@(48*(OOX-1),24*(OOY-1)),E%
940 IF IX=OX AND IY=OY THEN *MISS
950 IF MP(OX-1,OY)<>0 AND MP(OX+1,OY)<>0 AND MP(OX,OY-1)<>0 AND MP(OX,OY+1)<>0 A
ND COIN=G(MAPP) THEN *CLE
960 GOTO 500
970 *CLE'▁▂▃▅▆█ NICE CLEAR █▆▅▃▂▁
980 LINE(224,95)-(384,104),1,BF:LINE(223,94)-(385,105),6,B
990 LOCATE 14,12:PRINT"NICE CLEAR":FOR I=1 TO 3000:NEXT I:MAPP=MAPP+1:GOTO *MR
1000 *MISS'▁▂▃▅▆█ MISS █▆▅▃▂▁
1010 YOU=YOU-1:IF YOU=-1 THEN *G.OVER ELSE FOR I=1 TO 300:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I
1020 LINE(224,95)-(384,104),6,BF:LINE(223,94)-(385,105),5,B:LOCATE 14,12:COLOR 2
:PRINT" M I S S !":SC=INT(SC/2)
1030 FOR I=1 TO 3000:NEXT I:GOTO *MR
1040 *G.OVER'▁▂▃▅▆█ GAME OVER █▆▅▃▂▁
1050 FOR I=1 TO 200:A$=INKEY$:NEXT I
1060 LINE(224,95)-(478,112),3,BF:LINE(223,94)-(478,113),2,B
1070 CMD PLAY"T150@44O4D4D6D9D4F5E10E5D10D5D-10D5"
1080 COLOR 7:LOCATE 14,12:PRINT"GAME OVER":LOCATE 14,13:PRINT"TRY AGAIN?(Y/N):";
:A$=INPUT$(1):IF INP(5)=253 THEN MAPP=1:GOTO *MR ELSE *TITLE
1090 *ENDING'▁▂▃▅▆█ ENDING █▆▅▃▂▁
1100 A$="E10E10F10G10G10F10E10D10C10C10D10E10":B$="E7D20D5":C$="D7C20C5"
1110 M1$="@13V9T70O4"+A$+B$+A$+C$:M2$="@5V7T70O4"+A$+B$+A$+C$:CLS 3:X=0
1120 FOR I=1 TO 12:X=X+48:PUT@(X,170),B%:NEXT I:PUT@(240,146),A%
1130 COLOR ,,,7:FOR I=1 TO 16:PUT@(150+I*16,50),KANJI(8960+ASC(MID$("Congratulat
ions ",I,1))):CIRCLE(150+I*16,40),8,3,,,-2:CIRCLE(150+I*16,75),8,3,,,-2:NEXT I
1140 SC$=STR$(SC*10):PL2=LEN(SC$):HSC$=STR$(HSC*10):PL1=LEN(HSC$)
1150 COLOR ,,,6:FOR I=1 TO 11+PL1:PUT@(155+I*16,100),KANJI(ASC(MID$("HIGH SCORE:
"+HSC$,I,1))):NEXT I
1160 COLOR ,,,5:FOR I=1 TO 11+PL2:PUT@(155+I*16,117),KANJI(ASC(MID$("YOUR SCORE:
"+SC$,I,1))):NEXT I:SCREEN 0,0:CMD PLAY M1$,M2$:FOR I=1 TO 32:A$=INKEY$:NEXT I:C
OLOR 7:WIDTH 80,25:END
1170 '▁▂▃▅▆█ CHARACTOR & KANJI & MAP DATA █▆▅▃▂▁
1180 DATA 000000022222222220000000,000002222266662222200000
1190 DATA 000002222222222222200000,000000676117611767000000
1200 DATA 000000067116711670000000,000222276767676762222000
1210 DATA 000005344444444443500000,000053304444444403350000
1220 DATA 000567002226622200675000,000000053350053350000000
1230 DATA 000000533500000533500000,000011111000000111110000
1240 DATA 000000066666666661000000,000000666222222666100000
1250 DATA 000006662266662266610000,000006622666666226610000
1260 DATA 000006622666666226610000,000006622666666666610000
1270 DATA 000006622666622226610000,000006622666666226610000
1280 DATA 000006622666666226610000,000006662266662266610000
1290 DATA 000000666222222666100000,000000066666666661000000
1300 DATA 555555555555555555555551,555555555555555555555111
1310 DATA 555577777777777777771111,555577777777777007771111
1320 DATA 555577777777777007771111,555577777777777007771111
1330 DATA 555577777777777007771111,555577777777777007771111
1340 DATA 555577700000000007771111,555577777777777777771111
1350 DATA 555111111111111111111111,511111111111111111111111
1360 DATA 222222222222222222222223,222222222222222222222333
1370 DATA 222244444444444444443333,222244444444444004443333
1380 DATA 222244444444444004443333,222244444444444004443333
1390 DATA 222244444444444004443333,222244444444444004443333
1400 DATA 222244400000000004443333,222244444444444444443333
1410 DATA 222333333333333333333333,233333333333333333333333
1420 DATA 000007777777777777700000,000077777777777777770000
1430 DATA 000777700077770007777000,007777002007700200777700
1440 DATA 007777002007700200777700,007777700077770007777700
1450 DATA 007777777777777777777700,007772277777777772277700
1460 DATA 007777222112211222777700,000777722112211227777000
1470 DATA 000077772222222227770000,000007777777777777700000
1480 DATA 9537,9555,9040,9281,9315,9331,9294,19265,14385,8569
1490 DATA 333333333333,301000050003,304440040043,300000004003
1500 DATA 302220220003,304444444443,300000022203,333333333333
1510 DATA 333333333333,320000000003,300400300503,344400340003
1520 DATA 300000314003,344444440003,302222200033,333333333333
1530 DATA 333333333333,301000000003,333444000303,300000400033
1540 DATA 300404440003,344044504443,322222222223,333333333333
1550 DATA 333333333333,310000000003,300000045003,334343333343
1560 DATA 300040004043,324004040003,320000403302,333333333333
1570 DATA 333333333333,303000030013,304504004333,300004000003
1580 DATA 333333433333,322304040022,300000030042,333333337333
1590 DATA 333333333333,312222222223,344444444443,322222022223
1600 DATA 344444044443,350000300003,300000302222,333333333333
1610 DATA 333333333333,320000500023,300000000003,300040004000
1620 DATA 300000100000,300040004000,320000000023,333333333333
1630 DATA 333333333333,314030000000,334000000000,300004340000
1640 DATA 344444424044,322000040040,352000004322,333333333333
```


★内科医は，いないかい？（青森県八戸市・義英17才）★そういえば彼は総入歯。（青森県・以下同文）……【影：とどめにもひとつ……。】
★石が落ちた。「ストーン」!!（茨城県日立市・鈴木浩史16才）……【影：はい，ありがとうございました。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86))用



1画面プログラム3本立て

セコゲーム3（スリー）

プニョリ

ゲーム1 トースト・ゲーム

トーストの上のバターを[2][4][6][8]キーで動かして熱いところ（緑の丸）に行くとバターがジュッと少し溶けて数マス塗れるようになります。パンの約70%を塗るとクリアです。

1マス動くごとに1ステップ減っていき，0になるとトーストが冷（さ）めてしまいENDです。

ときどき塗ったところと重なってどこにバターがあるかわからなくなることもありますが，わざとそうしました。

レベルは1のほうがむずかしいです。

ゲーム2 ミオクリー・ガール

飛行機が頭の上を飛んでいくので，スペース・キーを押して手をあげて見送ってください。

白い飛行機は愛想のいいパイロットなので，飛行機雲でメッセージを残してくれます。黒い飛行機は無愛想なパイロットなので，返事をしてくれません。赤い飛行機はきまぐれなパイロットなので，返事をするかしないかわかりません。

メッセージをもらうと10点入ります。飛行機が1回通るごとに5パワー減り，手を上げるとさらに10パワー減ります。パワーが0になるまでに何点取れるでしょうか。

ゲーム3 冬の水道ゲーム

冷水に耐えて手を洗うゲームです。画面は水道を上から見たところで，下に水がでています。スペース・キーを押すと手を洗いだし，もう一度スペース・キーを押すと洗うのをやめます。

手を洗っている最中は洗浄度（せんじょうど）はあがっていきますが，手の冷え具合のグラフもあがっていきます。限界になるまでに洗うのをやめてください。限界を越えるとENDです。

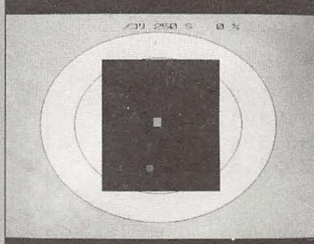
また，水温が高いほど長く洗えます。低いときはすぐ洗うのをやめたほうがいいでしょう。洗うのをやめると冷え具合が回復しますが，手を洗うたびにダメージが蓄積されていきます。

洗浄度が100%になればクリアです。これも，レベル1のほうがむずかしいです。

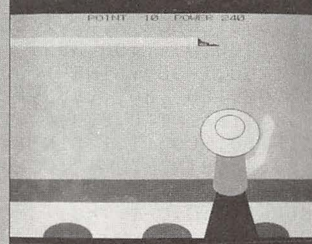
プログラムについて

80×25の画面で1画面に収まる長さなので，そうむずかしくないと思います。ゲーム②で飛行機が速いという人は，Hの値を大きくしてください。

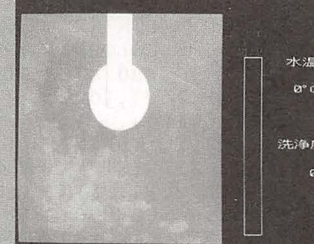
マルチ・ステートメントを多用していますが，どうしても1画面プログラムにしたかったのです。私は長いプログラムはあまり打つ気にならないのですが，ショートなら打つ気が起こります。みなさんも“1画面”とつくと打つ気が起こりませんか？



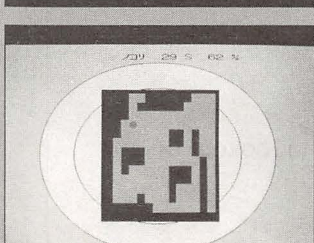
◀《写真1》トースト・ゲーム。焼けたトーストの上にバターを塗っていってください



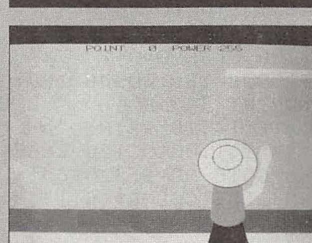
◀《写真3》ミオクリ・ガール。飛行機が左から右へ飛んでいくので手を振って見送ります



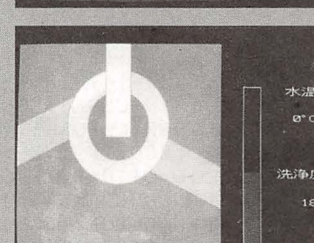
◀《写真5》冬の水道ゲーム。冬の冷たい水で手をきれいに洗うのが目的のちょっと変わったゲームです



◀《写真2》トースト・ゲーム。熱いところにすばやくバターをもっていき，冷めないうちにのばします



◀《写真4》ミオクリ・ガール。飛行機の色によっては返事をしてくれます



◀《写真6》冬の水道ゲーム。水温によって冷え具合のあがりかたがちがってきます

★ウィッス。編集部の皆様。これが載ったら，これからどんどん投稿します！だから影さんおねがい。（岐阜県瑞浪市・成瀬賢亮14才）
……【影：おねがいされちゃあ，載せないわけにゃあいかねえなぁ。それでは，約束どおり，どんどん投稿してくれたまえ!!】

《リスト1》セコゲーム3〜トースト・ゲームのプログラム・リスト

```
5 DEFINT A-Z:RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,7,2))+VAL(MID$(TIME$,4,2))*60:DIM N(14,13)
:X=19:Y=12:K=0:C=0:S=0:W=0:INPUT "LEVEL(1-4) ";L:S=150+L*50
10 SCREEN 3,0:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 2,5:CLS 3:CIRCLE(314,204),240,0
,,,,.7,F,7:CIRCLE(314,204),170,0,,,,.7
20 LINE(200,88)-(438,319),2,BF:FOR I=200 TO 438 STEP 2:LINE(I,88)-(I,319),0:NEXT
 I:LINE(208,95)-(430,303),2,BF
30 LX=X:LY=Y:COLOR 6:IF K=0 THEN LOCATE X,Y:PRINT " ";
40 I$=INKEY$:X=X+(I$="6")*(X<26):X=X-(I$="4")*(X>13):Y=Y+(I$="2")*(Y<18):Y=Y-(I$
="8")*(Y>6):IF X=RX AND Y=RY THEN GOSUB 110:C=0:K=K+RND(1)*10+1
50 LOCATE X,Y:PRINT "■";:IF X<>LX OR Y<>LY THEN S=S-1:IF K>0 THEN GOSUB 100
60 IF C=0 THEN RX=RND(1)*13+13:RY=RND(1)*12+6:COLOR 4:LOCATE RX,RY:PRINT "●";
70 FOR I=1 TO 13:FOR J=1 TO 12:W=W+N(I,J):NEXT J,I:IF W>110 THEN 120
80 E=(W/156)*100:COLOR 0:LOCATE 15,1:PRINT USING "ﾉｺﾘ ### S  ## %";S;E:W=0:C=1
90 IF S>0 THEN 30 ELSE COLOR 0,3:CLS 3:LOCATE 7,9:PRINT "トースト 冷めちゃった. . . ";
:FOR I=1 TO 6:GOSUB 110:NEXT I:GOTO 130
100 LINE(X*16-1,Y*16-1)-(X*16+15,Y*16+15),6,BF:K=K-1:N(X-12,Y-5)=1:RETURN
110 FOR Q=1 TO 60:BEEP 1:FOR Z=1 TO Q:NEXT Z:BEEP 0:NEXT Q:RETURN
120 COLOR ,7:CLS 3:FOR I=1 TO 1000:COLOR RND(1)*6:LOCATE 13,9:PRINT "LEVEL ";L;"
 CLEAR!":NEXT I
130 COLOR 7,0:CLS 3:LOCATE 11,9:PRINT "GAME OVER":END
```

《リスト2》セコゲーム3〜ミオクリ・ガールのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 3,0:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,7
,2))+VAL(MID$(TIME$,4,2))*60:COLOR=(3,5):COLOR=(4,5):P=0:T=300:M$="Thankyou! "
20 COLOR 5,5:CLS 3:LINE(0,300)-(639,399),1,BF:LINE(0,340)-(639,399),7,BF:LINE(52
0,220)-(500,260),3:LINE-(460,280),3:LINE-(460,310),3:LINE-(520,270),3:LINE-(535,
215),3:LINE-(520,220),3:PAINT(520,230),3,3:CIRCLE(527,207),18,3,,,1.5,F
30 FOR I=120 TO 520 STEP 200:CIRCLE(I,399),50,1,,3.14,.5,F:NEXT I:FOR I=1 TO 4:L
OCATE 0,I:PRINT STRING$(40,"■");:NEXT I:LINE(395,399)-(425,310),2
40 LINE-(475,310),2:LINE-(505,399),2:PAINT(450,350),2,2:CIRCLE(450,310),35,6,3.1
4,,.5,F:LINE(415,309)-(425,225),6:LINE-(475,225),6:LINE-(485,309),6
50 PAINT(450,250),6,6:CIRCLE(450,220),60,0,,,,.7,F,7:CIRCLE(450,210),30,0,,,,.7
60 FOR J=16 TO 64 STEP 16:FOR I=0 TO 576 STEP 64:LINE(I,J)-(I,J+15),4:LINE-(I+45
,J+15),4:LINE-(I+8,J+7),4:LINE-(I,J),4:PAINT(I+1,J+5),4,4:LINE(I+3,J+11)-(I+17,J
+13),5,B:LINE(I+23,J+5)-(I+30,J+12),5,BF:NEXT I,J
70 COLOR 2:LOCATE 10,0:PRINT USING "POINT ###  POWER ###";P;T;:L=RND(1)*19900+10
0:K=RND(1)*2+1:FOR I=1 TO L:NEXT I:IF K=1 THEN COLOR=(4,0):B=0:H=50 ELSE IF K=2
THEN COLOR=(4,2):B=RND(1)*1:H=RND(1)*90+10 ELSE COLOR=(4,7):B=1:H=RND(1)*50+20
80 M=0:F=0:V=0:Y=RND(1)*3+1:LOCATE 0,Y:PRINT "    ";:FOR I=0 TO 36 STEP 4:FOR J=1
 TO H:IF INKEY$=" " THEN V=10:COLOR=(3,7):IF B=1 THEN M=1:F=10
90 NEXT J:COLOR 7:LOCATE I,Y:PRINT "■■■■";:IF I<>36 THEN PRINT "    ";
100 FOR Q=1 TO 8:BEEP 1:FOR H=1 TO I:NEXT H:BEEP 0:NEXT Q,I:FOR I=1 TO 2000:NEXT
 I:FOR I=0 TO 36 STEP 4:FOR J=1 TO 1000:NEXT J:COLOR 5:LOCATE I,Y:PRINT "■■■■";:I
F M=0 THEN PRINT " "; ELSE COLOR 7:PRINT MID$(M$,(I/4+1),1);
110 NEXT I:FOR I=1 TO 3000:NEXT I:COLOR 5:LOCATE 0,Y:PRINT STRING$(40,"■");:COLO
R=(3,5):P=P+F:T=T-V-5:IF T>0 THEN 70 ELSE COLOR ,0:CLS 3
120 N=RND(1)*6+1:COLOR N:LOCATE 13,9:PRINT "Yourpoint ";P:IF INKEY$="" THEN 120
```

《リスト3》セコゲーム3〜冬の水道ゲームのプログラム・リスト

```
10 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,7,2))+VAL(MID$(TIME$,4,2))*60
20 DEFINT A-Z:O=0:G=0:K=0:INPUT "LEVEL (1-4)";L:H=L+4
30 SCREEN 3,0:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 2,0,,1:CLS 3:COLOR=(5,1)
40 FOR I=3 TO 6:COLOR=(I,1):NEXT I:LINE(400,0)-(400,399)
50 FOR I=150 TO 290 STEP 70:LINE(0,I)-(200,I-90):LINE-(400,I):NEXT I
60 CIRCLE(198,150),100,,,,,F,5:CIRCLE(198,150),60,,,,,F,6:LINE(173,0)-(223,170),
,BF,7:PAINT(0,160),3,1:PAINT(390,160),4,1:PAINT(0,230),4,1:PAINT(390,230),3,1
70 PAINT(0,0),1,1:PAINT(300,0),1,1:PAINT(0,300),1,1:LINE(445,81)-(480,384),7,B
80 LOCATE 25,2:PRINT "冷え具合":LOCATE 27,4:PRINT "限界":COLOR 7:LOCATE 33,5:PRINT
"水温":LOCATE 32,14:PRINT "洗浄度"
90 GOSUB 180:GOSUB 200:S=RND(1)*H:GOSUB 210:G=G-1:T=0
100 IF G>O THEN LINE(447,83)-(478,383-G*3),0,BF
110 FOR I=1 TO 80:IF INKEY$="" THEN NEXT I:GOTO 90
120 IF P=0 THEN COLOR=(3,6):COLOR=(4,1):P=1 ELSE COLOR=(3,1):COLOR=(4,6):P=0
130 K=K+1:T=T+10-S:IF O+T>100 THEN G=100 ELSE G=O+T
140 LINE(447,383)-(478,383-G*3),2,BF:GOSUB 180:GOSUB 190:GOSUB 210
150 IF G=100 THEN CLS 3:LOCATE 14,10:PRINT "手が凍るッ！":BEEP:END
160 IF K=100 THEN COLOR 1,7:CLS 3:LOCATE 14,10:PRINT "Nice !":END
170 FOR I=1 TO 200:IF INKEY$="" THEN NEXT I:GOTO 120 ELSE COLOR=(3,1):COLOR=(4,1
):COLOR=(5,1):O=O+10-S:IF O>G THEN O=G:GOTO 90 ELSE 90
180 IF M=0 THEN COLOR=(6,5):M=1:RETURN ELSE COLOR=(6,1):M=0:RETURN
190 IF M=0 THEN COLOR=(5,5) ELSE COLOR=(5,1)
200 FOR J=1 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT J:RETURN
210 LOCATE 34,8:PRINT USING "#°C";S;:LOCATE 34,17:PRINT USING "###%";K;:RETURN
```


★先日,「影」という喫茶店を見つけて,「おおっ,これは!」と思ってたら数日後なくなっていた…。名前が悪かったね! (福井市・影 影之進15才)
……【影:きっと,N.Y.の街のまん中で,おーきな店を開いているにちがいない! その名も"ジェントルマン・影"。一同:無視!!】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86))用



砂漠をぬければ天国がまっている

砂漠大脱走(さばくだいだっそう)

遠藤　和弘

内　容

無実の罪を晴らすべく，俺はやっとの思いで刑務所を脱走した。

と，と，ところが，刑務所の周りは砂漠・砂漠・砂漠…。この砂漠を通り抜け海にまででれれば…。この砂漠には，「さそり」がうじゃうじゃいる。刺されたら，一貫の終わりだ。

ところが，俺には一つ特技があったのだ。それは，「さそり」に近づくと，胸が高鳴ってくるというものだ。

よぉーし，絶対に海までいくぞ!!!

遊びかた

実行すると，タイトルと「しばらくお待ち下さい」が画面にでます。そして画面の右上に数字がでます。その数字が0になると，砂漠と海が画面に現れます。

自分のいる場所は，左端の中央の四角のマス，それを[2][4][6][8]キーを使って動かしていきます。さそりに近づくと数字と音で知らせてくれます。数字はさそりとの距離を1から5で，音はさそりに近づくにつれてだんだん高音になっていくことで，知らせてくれます。

そうして，さそりに刺されることなく，海まで逃げれれば成功です。逆にさそりに刺されたら，そこで終了です。どちらの場合も，再挑戦を聞いてきます。[y]([Y])でリプレイ，[n]([N])で終わりです。

海まで逃げた時間が，以前より短いと最高タイムとして残ります。

また，移動中に[h]([H])を押すと，ヒントとして砂漠全体のさそりの位置がわかります(さそりは「白」，その周りはさそりに近い順に「青」「赤」「紫」「緑」「水色」「黒」)。そして，何かキーを押すと，ゲーム再スタートです。

ヒントを見たペナルティーとして，時間がカウントされ，左端の中央からスタートです。

操作方法

移動……テンキー[4](左) [6](右)
[2](下) [8](上)
ヒント…見る([h]か[H])
再挑戦…はい([y]か[Y])
いいえ([n]か[N])

プログラムの仕組み

1180行までがメイン・ルーチンで，あとはサブ・ルーチンです。

(1) **主な変数**

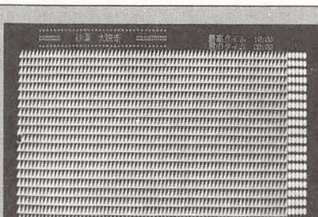
M(90, 50)…砂漠(−10がさそり，1〜5が距離)
O$(6)………距離に応じた音程
V$…………最高タイム
X, Y………さそりのX，Y座標
　　　　　　俺のX，Y座標
C……………色，終了判定(−10で刺された)

(2) **フローチャート**(もどき)

1 準備・音
2 さそり設定……………………1590
3 画面(砂漠)…………………1360
4 時間退避……………………1780
5 移動…………………………1230
　刺された→終わり(1680)→7
　海へ　→ゴール(1730)→7
6 →5
7 時間設定
8 再挑戦か　はい→2　いいえ→9
9 終了

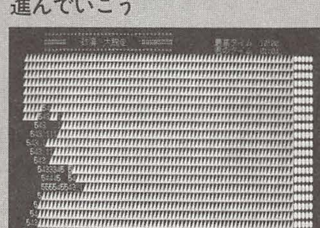
改造のアドバイス

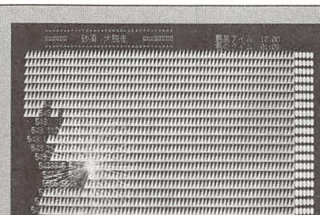
サブ・ルーチンごとにまとまっているので，フローチャート(もどき)を参考にして，変えたいところをさがして変えてください。



▲《写真1》画面の左はしからさそりにやられないように右はしへ進もう

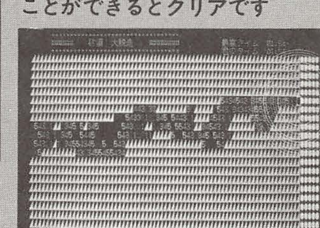
▼《写真2》胸の高鳴りをたよりにさそりをよけて先へ進んでいこう





▲《写真3》さそりにやられてしまうとゲーム・オーバーです

▼《写真4》さそりにやられずに画面の右はしまでいくことができるとクリアです



★ラーメン・ライスは，そんなにおいしいですか?(神奈川県藤沢市・三木　敬?才)……【影:ムっ!君のその口調からだと満足していないようだね。よろしい!お教えしよう。編:おっ!影さんが燃えている。影:その前にラーメン・ライスでも食ってくる。】

さそりの数は，1620行の40（2か所）を変えてください。数を大きくすると，むずかしくなるでしょう。ただ，あまり大きくすると，海まで行けないと思います。

音がいらないときは，PLAY文をすべて消してください。

また，2人でプレイできるようにしたり，ある時間内に海まで行けないと死んでしまうようにしたり，途中にオアシスがあったりなど，工夫してみるのもおもしろいかもしれません。

感想（苦労した点）

今年の4月の異動で，関市立緑ヶ丘中学校へかわりました。そこでまたマイコン部を作らせてもらいました。前任校のマイコン部は20名足らずでしたが，緑中は40名を越す人数なので，驚いています。

マイコン部の活動は，最初にBASICに慣れさせようと思って，BASICで作ったゲームを入力させています。短い「数あてゲーム」「リバースゲーム」，そして以前「ベーマガ」に載せてもらった「関 はちみつ農園」を入力して遊ばせました。PC98で作ったのを，FM TOWNSに入力したので，多少変更するところがあって大変でした。

苦労して入力したからなのかもしれませんが，生徒達は大変喜んで遊んでいたのでうれしくなりました。

だからまたまた，ゲームを作る元気がわいてきました。そして作ったのが，この「砂漠大脱走」です。

今回は，Simpleな短いゲームにしようと思って作りました。作って遊んだとき，ハラハラドキドキして，途中でさそりに刺されると悔しくてまた挑戦したくなったりしました。結構自分としては気に入っています。

物足りないと思う人は「改造のアドバイス」に書いたように，いろいろと挑戦して改造してみてください。改造する中で，BASICのことがわかったり，ゲームの作りかたがわかったりしてくるものです。私も，たくさんのプログラムを，長い時間かけて入力して遊び，物足りなくなると，よく改造したものです。この変数は，何だとか，このサブ・ルーチンは何だとか，試行錯誤して改造しました。打ち込んで遊んでいるだけの人は，ぜひ改造してみてください。

砂漠大脱走のプログラム・リスト

```
1000 '-----------------------------------------
1010 '  砂漠  大脱走  copyright (c) By 遠藤  和弘
1020 '-----------------------------------------
1030 CLEAR ,&H5E00:PLAY ALLOC 255:SCREEN 3:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3
1040 DIM M(90,50),O$(6):V$="10:00"
1050 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1060 DEF FNT$(X)=RIGHT$(STR$(100+X),2)
1070 FOR I=6 TO 1 STEP -1:READ O$(I):NEXT I
1080   GOSUB 1590
1090   GOSUB 1360
1100   GOSUB 1780
1110 GOSUB 1230:IF C=-10 THEN GOSUB 1680:GOTO 1140
1120               IF X= 70 THEN GOSUB 1730:GOTO 1140
1130   GOTO 1110
1140   GOSUB 1800
1150 COLOR 7:LOCATE 20,24:PRINT "もう1度しますか(Y/N)";
1160 A$=INPUT$(1):IF A$="Y" OR A$="y" THEN 1080
1170               IF A$<>"N" AND A$<>"n" THEN 1160
1180   CLS 3:END
1190 ' Oto ******************************
1200 IF C=0 THEN C=6
1210 PLAY #1,"mf@3118t255"+O$(C):RETURN
1220 ' Idou *****************************
1230 LINE(X*8,Y*16+48)-STEP(8,16),0,B
1240 A$=INKEY$:H=0
1250   IF A$="H" OR A$="h" THEN GOSUB 1860:RETURN
1260   IF A$="2" AND Y<20 THEN Y=Y+1:H=1
1270   IF A$="4" AND X>0  THEN X=X-1:H=1
1280   IF A$="6" AND X<70 THEN X=X+1:H=1
1290   IF A$="8" AND Y>0  THEN Y=Y-1:H=1
1300 LOCATE X,Y+3:C=M(X+10,Y+10):IF C=-10 THEN 1340 ELSE COLOR C
1310   PRINT RIGHT$(STR$(M(X+10,Y+10)),1);
1320 LINE(X*8,Y*16+48)-STEP(8,16),7,B
1330 IF H=1 AND C<>-10 THEN GOSUB 1200
1340 LOCATE 62,2:COLOR 4:PRINT RIGHT$(TIME$,5);:RETURN
1350 ' Sabaku ***************************
1360 LOCATE 0,3
1370 FOR I=10 TO 30
1380   COLOR 6:FOR J=10 TO 80:PRINT "◢";:NEXT J
1390   COLOR 5:FOR J=81 TO 85:PRINT "●";:NEXT J:PRINT
1400 NEXT I:LOCATE 20,24:PRINT SPACE$(22);:X=0:Y=10
1410   M=M(X+10,Y+10):LOCATE X,Y+3:COLOR M:PRINT RIGHT$(STR$(M),1);:BEEP
1420 RETURN
1430 ' Midasi ***************************
1440 COLOR 4
1450 LOCATE 5,0:PRINT "***********************************"
1460 LOCATE 5,1:PRINT "######    砂漠  大脱走    ########"
1470 LOCATE 5,2:PRINT "***********************************"
1480 LOCATE 50,1:PRINT "最高タイム   ";V$;
1490 LOCATE 50,2:PRINT "君のタイム   ";"00:00";:RETURN
1500 ' Kyori ****************************
1510 FOR L=1 TO 5:XX=X+10:YY=Y+10-L
1520   FOR K=0 TO L
1530     IF M(XX+K,YY+K)>L OR M(XX+K,YY+K)=0 THEN M(XX+K,YY+K)=L
1540     IF M(XX+K,YY-K+L*2)>L OR M(XX+K,YY-K+L*2)=0 THEN M(XX+K,YY-K+L*2)=L
1550     IF M(XX-K,YY+K)>L OR M(XX-K,YY+K)=0 THEN M(XX-K,YY+K)=L
1560     IF M(XX-K,YY-K+L*2)>L OR M(XX-K,YY-K+L*2)=0 THEN M(XX-K,YY-K+L*2)=L
1570 NEXT K,L:RETURN
1580 ' Sasori ***************************
1590 COLOR 7:LOCATE 20,24:PRINT "しばらくお待ち下さい ";
1600 ERASE M:DIM M(90,50):GOSUB 1440
1610 X=6:Y=10:M(16,20)=-10:GOSUB 1510
1620 FOR I=2 TO 40 :LOCATE 75,0:PRINT 40-I
1630   X=INT(RND(1)*60)+5:Y=INT(RND(1)*21)
1640   IF M(X+10,Y+10)<>0 AND M(X+10,Y+10)=-10 THEN 1630
1650   M(X+10,Y+10)=-10:GOSUB 1510
1660 NEXT I:CLS 2:LOCATE 75,0:PRINT "  ";:RETURN
1670 ' Owari ****************************
1680 PLAY #1,"mb@3414t80c4c4c8c2"
1690 FOR I=-3.14 TO 3.14 STEP .1
1700   LINE(X*8+4,Y*16+56)-STEP(100*SIN(I),100*COS(I)),INT(RND(1)*7+1)
1710 NEXT I:RETURN
1720 ' Goal  ****************************
1730 PLAY #1,"mb@2814t200e4e8d8c4c4d4d4e8d8c4g4g8f8e4e4d8c8d8e8c4"
1740 FOR I=1 TO 20:CIRCLE(X*8+4,Y*16+56),I*5,INT(RND(1)*7+1):NEXT I
1750 U$=RIGHT$(TIME$,5):IF V$>U$ THEN V$=U$
1760 LOCATE 62,1:COLOR 4:PRINT V$;:RETURN
1770 ' Time -1 **************************
1780 T$=TIME$:TIME$="00:00:00":RETURN
1790 ' Time -2 **************************
1800 T=VAL(LEFT$(T$,2))*3600+VAL(MID$(T$,4,2))*60+VAL(RIGHT$(T$,2))
1810 U=VAL(MID$(TIME$,4,2))*60+VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1820 T=T+U:T1=INT(T/ 3600):T2=T-T1*3600:T3=INT(T2/60):T4=T2-T3*60
1830 IF T1>23 THEN T1=T1-24
1840 TIME$=FNT$(T1)+":"+FNT$(T3)+":"+FNT$(T4):RETURN
1850 ' Hint  ****************************
1860 LOCATE 0,3
1870 FOR I=10 TO 30
1880   FOR J=10 TO 80:COLOR M(J,I)-(M(J,I)=-10)*17:PRINT "■";:NEXT J:PRINT
1890 NEXT I:COLOR 7:LOCATE 20,24
1900 PRINT "何かキーを押して下さい";:A$=INPUT$(1):GOSUB 1360:RETURN
1910 ' Data  ****************************
1920 DATA o4c,o4f,o5g,o6a,o7b,o8c
```


★なんと，愛機を親にしまわれてしまいました！ちなみに機種は今が旬のMSXのGT.ああ，これでは栃木のT・Aさんのゲームがやれない！（三重県安芸郡・葛島圭一16才）……【影：おいしくなるまで寝かせておこう。編：柿じゃないんですから。影：やっぱり今が旬なのかな。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86))用



せまい通気口を通って脱出だ!

LONG AIRDUCT (ロング エアダクト)

沙∅亜竜

STORY

アーサーⅢ世は，J国首相の命令を受け，有人偵察機JMS-αに乗り込み，Z国の大雷山城(ビッグサンダーマウンテンキャッスル)に潜入した。

しかし，敵軍に見つかり，アーサーは敵戦闘機に追いつめられてしまった。偵察機であるJMS-αに応戦する術(すべ)はない。

アーサーは，小柄な機体を生かし，通気口へとJMS-αをすべりこませた。

「どうやら，追ってこれないようだな」

そう思ったのもつかの間，これが罠であったことを思い知らされる。この通気口は，複雑に曲がりくねったうえに，風の勢いも強くなるように作られていたのだ。

「しかし，後戻りはできない。それに，風が吹いてくるのだから，出口はある」

アーサーは覚悟をきめ，通気口の出口をめざした。

遊びかた

通気口の中を進む飛行機(の後ろ姿のつもり)をテンキーの[8][2][4][6]キーで上下左右に操作します。ただし，通気口の曲がっている方向と逆方向に風の力と慣性力が働くので，何もしないと，勝手に流されていきます。

まわりの壁にぶつかるとダメージを受け，LIFE(水色のバー)がなくなると，ゲーム・オーバーです。

一定距離進むとステージ・クリアで，全8ステージあります。ステージが進むと，通気口の色が変わり，風の勢いが強くなります。

ゲーム中は，[ESC]キーで，ポーズをかけることができます。

プログラムについて

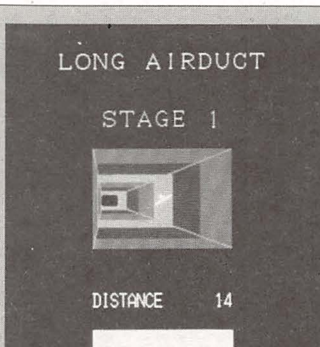
通気口の表示が小さいのは，あらかじめページ2に25パターンのグラフィックを描いておき，それをGETとPUTでページ1に写しているからです。

スピード調整はしていますが，スピードを変えたい場合，70行のWA＝INT(WA/160)の160を大きくすると速く，小さくすると遅くなります。

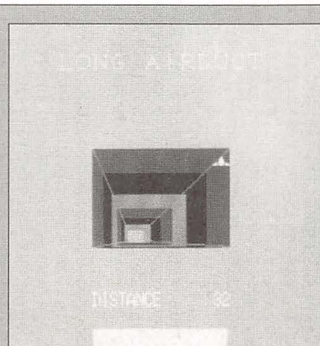
★　★

《第1表》変数表

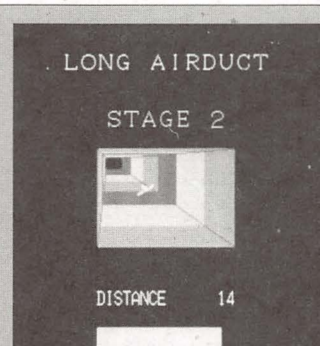
変数	内容
F%(,)	ファイターのグラフィック(3パターン)
H%(,)	ファイターの黒抜きデータ(3パターン)→ファイターを背景の上に重ねて表示するために使う
G%( )	背景グラフィック取り込み用→ページ2からページ1に写すために使う
CO(,)	カラー・パレット切り換え用→カラーコード1〜3
CC( )	炎の色切り換え用→カラーコード6
ST	ステージ数
DIS	距離
LI	LIFE
X, Y	飛行機の座標
MX, MY	通気口の曲がりかた
IX	飛行機のX座標移動方向→ファイターのパターンNO.を求める
PT	ファイターのパターンNO.
EX( ), EY( ), EC( ), M$( )	エンディング・メッセージのX，Y座標，色，文字データ
WA	ウエイト



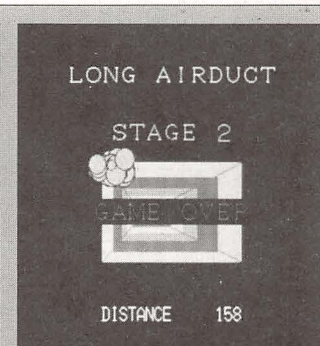
▲《写真1》曲がりくねった通気口を壁にぶつからないように進みます



▲《写真2》自機が画面のはしにふれるとダメージをうけます



▲《写真3》ある一定の距離を進むとつぎのステージにいくことができます

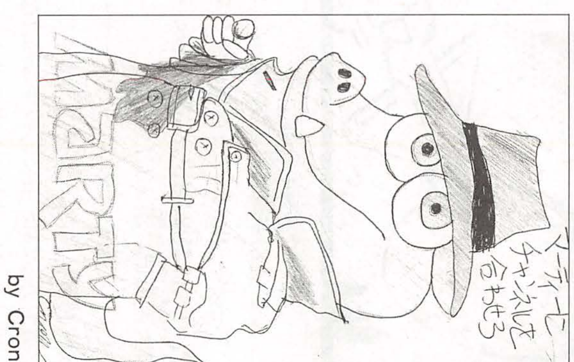


▲《写真4》ライフ・メーターがなくなるとゲーム・オーバーになります

★買ってから2か月しか乗っていない自転車をぬすまれた。早く返せ〜!!(神奈川県平塚市・加藤義秋19才)……【つぐ美：ひどい人がいるのねー。きっとピカピカのきれいな自転車がうらやましかったのね。でも，ほんとに早く見つかるといいわね。】

```
10 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ LONG AIRDUCT ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 '♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡ 初期設定 ♡♡♡♡♡
30 CLEAR:SCREEN 3,,0,1:COLOR 7,0,,,1:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3
40 ON STOP GOSUB *ST:STOP ON:ON ERROR GOTO *ER
50 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
60 DIM F%(25,2),G%(1921),H%(25,2),CO(2,7):K$=TIME$
70 WHILE K$=TIME$:WEND:K$=TIME$:WHILE K$=TIME$:WA=WA+1:WEND:WA=INT(WA/160)
80 FOR Y=0 TO 7:FOR I=0 TO 2:READ K$:FOR X=0 TO 15:K=VAL(MID$(K$,X+1,1))
90 PSET(X+I*16,Y),K:PSET(X+I*16,Y+8),-7*(K=0):NEXT X,I,Y
100 FOR I=0 TO 2:GET(I*16,0)-(I*16+15,7),F%(0,I)
110 GET(I*16,8)-(I*16+15,15),H%(0,I):NEXT I:COLOR=(5,&HFAF):CLS 2
120 FOR I=0 TO 2:READ K$:CC(I)=VAL("&H"+K$):NEXT I
130 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 2:READ K$:CO(J,I)=VAL("&H"+K$):NEXT J,I
140 FOR I=0 TO 4:READ EX(I),EY(I),EC(I),M$(I):NEXT I
150 '♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡ ページ2描き込み ♡♡♡♡♡
160 SCREEN ,,1
170 FOR Y=-2 TO 2:FOR X=-2 TO 2:KX=128:KY=80:LX=(X+2)*128:LY=(Y+2)*80
180 LINE(LX,LY)-STEP(127,79),3,BF:MX(0)=0:MY(0)=0:KX(0)=127:KY(0)=79
190 FOR I=1 TO 6:KX=(KX¥4)*3-1:KY=(KY¥4)*3-1
200 MX=I:FOR J=1 TO X STEP -1:MX=MX+((128-KX)/2-1)/2-I:NEXT J
210 MX=MX+(2-X)*I-(I-1)*2+(X+2)*I/2
220 MY=I:FOR J=1 TO Y STEP -1:MY=MY+((80-KY)/2-1)/2-I:NEXT J
230 MY=MY+(2-Y)*I-(I-1)*2+(Y+2)*I/2
240 IF X=0 AND Y=0 THEN MX(I)=MX:MY(I)=MY:KX(I)=KX:KY(I)=KY
250 LINE(LX+MX,LY+MY)-STEP(KX,KY),-((5-I)MOD 3+1)*(I<6),BF:NEXT I
260 LINE(LX,LY)-(LX+MX,LY+MY),4:LINE(LX+127,LY)-(LX+MX+KX,LY+MY),4
270 LINE(LX,LY+79)-(LX+MX,LY+MY+KY),4:LINE(LX+127,LY+79)-(LX+MX+KX,LY+MY+KY),4
280 NEXT X,Y:SCREEN ,,0
290 '♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡ タイトル画面 ♡♡♡♡♡
300 *TI:ST=0:DIS=0:GOSUB *CK:SCREEN ,,1:GET(256,160)-(383,239),G%
310 SCREEN ,,0:PUT(256,160),G%,PSET
320 DIS=0:ST=0:COLOR=(4,CO(2,0)):LI=128:K=42:GOSUB *BE:BEEP 1
330 LOCATE 28,5:COLOR 5:PRINT"LONG  AIRDUCT"
340 LOCATE 32,17:COLOR 7:PRINT"PUSH [SPACE] KEY"
350 WHILE (INP(&HE9)OR 191)<>191:GOSUB *CK:DIS=(DIS+1)MOD 3
360 FOR I=0 TO WA*160:NEXT I:DIS=DIS+1:WEND
370 LINE(256,304)-(383,319),5,BF:BEEP 0:X=57:Y=37:PT=0:MX=0:MY=0
380 '♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡ ステージスタート ♡♡♡♡♡
390 *SS:DIS=0:GOSUB *CK:COLOR=(4,CO(2,ST)):COLOR=(6,CC(2)):GOSUB *FI
400 LOCATE 33,8:COLOR 6:PRINT"STAGE"+AKCNV$(STR$(ST+1))
410 LOCATE 32,17:COLOR 7:PRINT USING"DISTANCE  ##### ";DIS
420 K=24:GOSUB *BE:BEEP 1:FOR I=0 TO WA*1600:NEXT I:BEEP 1
430 '♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡ メインループ ♡♡♡♡♡
440 *ML:GOSUB *HS:GOSUB *FS:DIS=DIS+2:LOCATE 43,17:PRINT USING"#####";DIS/2
450 FOR I=0 TO WA*90:NEXT I:COLOR=(0,0):IF (INP(&HE9)OR 127)=127 THEN GOSUB *PO
460 GOTO *ML
470 '♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡ 背景処理 ♡♡♡♡♡
480 *HS:IF DIS=720 THEN RETURN *SC
490 IF DIS=718 AND ST=7 THEN MX=0:MY=0:GOTO 520
500 R=RND*100:MX=MX-(R<ST*2+3)*(MX>-2)+(R>100-(ST*2+3))*(MX<2)
510 R=RND*100:MY=MY-(R<ST*2+3)*(MY>-2)+(R>100-(ST*2+3))*(MY<2)
520 SCREEN ,,1:GET((MX+2)*128,(MY+2)*80)-STEP(127,79),G%
530 SCREEN ,,0:PUT(256,160),G%,PSET:GOSUB *CK
540 K=88-ST*3-ABS(MX)-ABS(MY):GOSUB *BE:RETURN
550 *SC:IF ST<7 THEN ST=ST+1:GOTO *SS ELSE *EN
560 '♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡ ファイター処理 ♡♡♡♡♡
570 *FS:IX=((INP(&HE0)OR 239)=239)-((INP(&HE0)OR 191)=191)
580 K=5+ST:X=X+MX*(2+ST*.4)+IX*K
590 Y=Y+MY*(2+ST*.4)-((INP(&HE0)OR 251)=251)*K+((INP(&HE1)OR 254)=254)*K
600 X=X+(X>112)*(X-112)+(X<0)*X:Y=Y+(Y>72)*(Y-72)+(Y<0)*Y
610 PT=IX-(IX=-1)*3:GOSUB *FI:COLOR=(6,CC(DIS MOD 3))
620 IF X>2 AND X<110 AND Y>2 AND Y<70 THEN 650
630 LINE(256+LI,304)-(256+LI,319),0:LI=LI-1:COLOR=(0,&HFF0)
640 K=17:GOSUB *BE:IF LI=-1 THEN RETURN *GO
650 RETURN
660 '♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡ ゲームオーバー処理 ♡♡♡♡♡
670 *GO:COLOR=(0,0):K=79:GOSUB *BE
680 FOR I=0 TO 30:CIRCLE(X+256+RND*32-8,Y+160+RND*16-4),RND*6+4,0,,,,F,6
690 COLOR=(6,CC(I MOD 3)):FOR J=0 TO WA*160:NEXT J,I
700 LINE(240,189)-(399,209),0,BF
710 LOCATE 31,12:COLOR 2:PRINT"GAME  OVER":I=0
720 WHILE INP(&HE9)<>191:I=(I+1)MOD 3:COLOR=(6,CC(I)):FOR J=0 TO WA*200:NEXT J
730 WEND:CLS 3:BEEP 0:FOR I=0 TO WA*2000:NEXT I:GOTO *TI
740 '♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡ エンディング ♡♡♡♡♡
750 *EN:KX=2:KY=1:FOR I=6 TO 0 STEP -1
760 LINE(256+MX(I),160+MY(I))-STEP(KX(I),KY(I)),5,BF:GOSUB *FI
770 FOR J=0 TO WA*500:NEXT J,I
780 K=28:GOSUB *BE:FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 9
790 LINE(256+I+J*16,160)-STEP(-31,79),0:NEXT J
800 FOR J=0 TO WA*180:NEXT J,I:CLS 3:BEEP 0
810 FOR I=0 TO 9:COLOR=(0,I*256+I*16+I):FOR J=0 TO WA*420:NEXT J,I
820 K=6:GOSUB *BE:FOR I=0 TO 4:LOCATE 1,EY(I):COLOR EC(I)
830 PRINT STRING$(78,"■"):FOR J=79 TO EX(I) STEP -1
840 BEEP -(KMID$(M$(I),INT((79-J)/2)+1,1)<>"")
850 K$=KMID$(M$(I),1,INT((79-J)/2)+1):LOCATE J,EY(I):PRINT K$
860 BEEP 0:FOR K=0 TO WA*80:NEXT K,J,I
870 GOTO 870
880 '♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡ いろいろな処理 ♡♡♡♡♡
890 *CK:FOR I=0 TO 2:COLOR=(I+1,CO((DIS+I)MOD 3,ST)):NEXT I:RETURN
900 *FI:PUT(256+X,160+Y),H%(0,PT),AND:PUT(256+X,160+Y),F%(0,PT),OR
910 RETURN
920 *PO:WHILE (INP(&HE9)OR 127)=127:WEND
930 WHILE (INP(&HE9)OR 127)<>127:WEND:RETURN
940 *BE:OUT 119,102:OUT &H3FDB,K:OUT 119,70:RETURN
950 *ST:SCREEN ,,0,1:COLOR:COLOR 7:CONSOLE 0,24,1:CLS 3:BEEP:END
960 *ER:SCREEN ,,0,1:COLOR:COLOR 7:CONSOLE 0,24,1:CLS 3:ON ERROR GOTO 0
970 '♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡ DATA ♡♡♡♡♡
980 '════════════════════════════════════════════════════ FIGHTER GRAPHIC DATA
990 DATA 0000000070000000,5500000005700000,0000057000000077
1000 DATA 0000000570000000,0555000577700000,0000057770007770
1010 DATA 0000005777000000,0056677777000000,0000005777766700
1020 DATA 0000005777000000,0006655777000000,0000005777566000
1030 DATA 0000055777700000,0000005566000000,0000006655000000
1040 DATA 0055665577667700,0000000066770000,0000556600000000
1050 DATA 5555665555667777,0000000000777700,0055550000000000
1060 DATA 0000000000000000,0000000000000770,0550000000000000
1070 '═══════════════════════════════════════════════════════════════ COLOR DATA
1080 DATA 4F0,8F0,CF0
1090 DATA 007,00B,00F,  AFA,7F7,0F0,  700,A00,D00,  444,777,AAA
1100 DATA 059,08C,0AF,  8E0,AE0,CE0,  470,590,6A0,  A0A,C0C,E0E
1110 '══════════════════════════════════════════════════════════════ ENDING DATA
1120 DATA 23,3,6,CONGRATURATIONS!!
1130 DATA 28,9,5,LONG  AIRDUCT
1140 DATA 33,11,7,THE  END
1150 DATA 23,18,4,PROGRAMED  by  沙φ亜竜
1160 DATA 24,21,7,SEE  YOU  AGAIN・・・
```

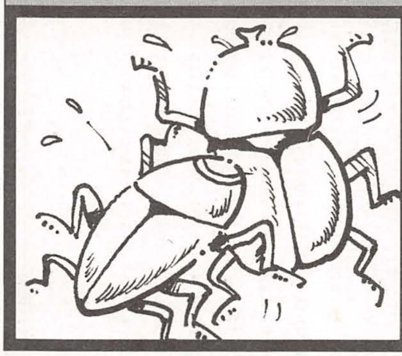
評…かっわいい（つぐ美）



by Crone

★ハガキにミシン目を入れるといくらぐらい高くなるんですか？影さんの給料なくしてもいいからミシン目を入れてくださいよ。（東京都国分寺市・岩木俊一15才）……【影：なぜワタシの給料で？ムリにきまってるでしょ!!つぐ美：ぜんぜん足りないものね。影：うぇ～ん。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86))用



敵の動きをよく見て進め！

X(エックス)

田崎　伸明

内　容

画面上の敵とうずをすべて消すゲームです。

遊びかた

タイトルでスペース・キーを押すとはじまります。はじまると，上下左右に動いているのが敵で，黄色の丸いのが自分です。上下に動く敵は左右から，左右に動く敵は上下から押すことができます。

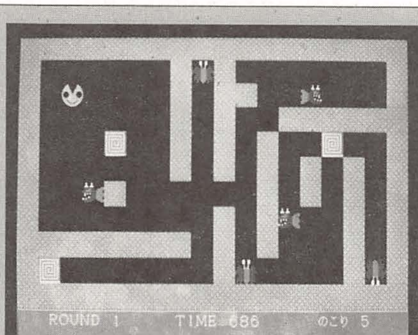
そして，敵を押したり，うずを動かしたりして，敵をうずの中に入れ，画面上の敵とうずをすべて消すというものです。敵同士をぶつけると，上下対左右の場合は，左右の敵が消えて，同じ敵同士の場合は，どちらかが消えます。敵をうずに入れると，両方とも消えてしまいます。

操作方法は，テンキーの[8][2][4][6]で上下左右に動き，[G]キーでギブアップです。

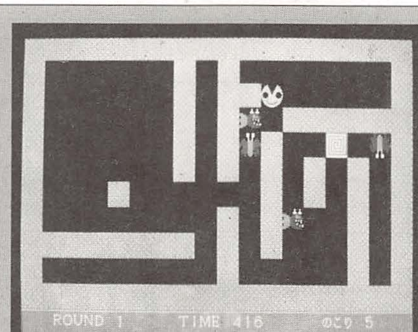
★　　★

CHECKER FLAG

つぐ美：あら。荷物をモンスターに置き換えたのね。これは，微妙なキー操作が要求されますよ。
編：スピードが早い98でプレイするとむずかしそうだ。必要な人は，時間つぶしルーチンでも作ろう。では，いいですか？せーの一で…！
一同：田崎クン，大学入学おめでとう！(ちょっとおそいですねえ)

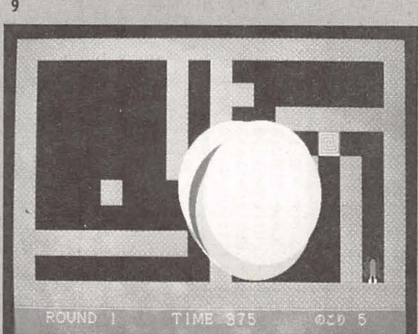


▲《写真1》敵を押したり，うずを動かしたりして敵をやっつけていきます

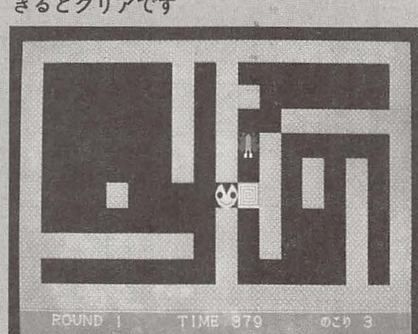


▲《写真2》うずはできるだけつかわずに敵同士をぶつけて倒そう

▼《写真3》敵に当たると爆発がおこってミスになります



▼《写真4》画面内のすべての敵をやっつけることができるとクリアです



X(エックス)のプログラム・リスト

```
10 GOTO 860
20 '                    MAIN
30 *MAIN:GOSUB *TIME:TIM=TIM-1
40 IF TIM<0 OR INP(&HE2)=127 THEN HX=X:HY=Y:GOTO *OV
50 GOSUB *JIKI
60 WA=EN*70:GOSUB *WAI:'CPU(80286)
70 GOSUB *TEKI
80 GOTO *MAIN
90 '                    JIKI
100 *JIKI:I0=INP(&HE0):I1=INP(&HE1)
110    XM=X:X1=(I0=239)-(I0=191):X=X+X1
120    YM=Y:Y1=(I1=254)-(I0=251):Y=Y+Y1
130 IF ABS(X1)=ABS(Y1) THEN X=XM:Y=YM:GOTO 250
140 IF X1=Y1 THEN X=XM:Y=YM:GOTO 250
150 IF M(X,Y)=0 THEN 240
160 IF M(X,Y)=2 THEN X=XM:Y=YM:GOTO 250
170 IF M(X,Y)<>3 THEN 200
180 IF M(X+X1,Y+Y1)<>0 THEN X=XM:Y=YM:GOTO 250
190    M(X+X1,Y+Y1)=3:XA=X+X1:YA=Y+Y1:CN=3:GOSUB *CPU:GOTO 240
200    XB=TX(C(X,Y))+X1:YB=TY(C(X,Y))+Y1
```

★大学生になって，はじめてOFコーナーに殴り込みをかけました。これから毎月投稿するのでよろしく。(神奈川県港北区・TAKE18才)
……【影：来月からも殴り込む？な，なにー!!く，く，くるなら，か，かかって，こ，こい!!つぐ美：なんか，頼りないわね。】

```
210 IF M(XB,YB)<>0 THEN X=XM:Y=YM:GOTO 250
220   TX(C(X,Y))=XB:TY(C(X,Y))=YB
230   SWAP C(X,Y),C(X+X1,Y+Y1):SWAP M(X,Y),M(X+X1,Y+Y1)
240   M(X,Y)=1:M(XM,YM)=0:XA=XM:YA=YM:GOSUB *KES
250   XA=X:YA=Y:CN=1:GOSUB *CPU:RETURN
260 '          TEKI
270 *TEKI:IF EN=TN AND UZ=0 THEN *CLE
280  FOR H=1 TO TN:IF E(H)=0 THEN 500
290  HX=TX(H)+TXX(H):HY=TY(H)+TYY(H)
300  ON M(HX,HY)+1 GOTO *KU,*OV,*KA,*UZ
310 '      TOMOGUI
320   IF INT(RND*2)=0 THEN A=HX:B=HY ELSE A=TX(H):B=TY(H)
330   HA=M(TX(H),TY(H))+M(HX,HY)
340   HN=(M(TX(H),TY(H))=M(HX,HY) AND HA=12)
350   IF HA>9 AND HA<13 AND (M(A,B)=6 OR M(A,B)=7) AND HN=0 THEN 320
360   E(C(A,B))=0:EN=EN+1:M(A,B)=0:C(A,B)=0:BEEP 1
370   XA=A:YA=B:GOSUB *KES:BEEP 0:GOTO 500
380 '      UZU
390 *UZ:E(H)=0:EN=EN+1:M(TX(H),TY(H))=0:C(TX(H),TY(H))=0
400   BEEP 1:BEEP 0:XA=TX(H):YA=TY(H):GOSUB *KES
410   M(HX,HY)=0:UZ=UZ-1:XA=HX:YA=HY:GOSUB *KES:GOTO 500
420 '      KABE
430 *KA:TXX(H)=-TXX(H):TYY(H)=-TYY(H):GOTO 490
440 '      KUUKAN
450 *KU:TX(H)=HX:TY(H)=HY
460   SWAP M(TX(H)-TXX(H),TY(H)-TYY(H)),M(TX(H),TY(H))
470   SWAP C(TX(H)-TXX(H),TY(H)-TYY(H)),C(TX(H),TY(H))
480   XA=TX(H)-TXX(H):YA=TY(H)-TYY(H):GOSUB *KES
490   XA=TX(H):YA=TY(H):CN=SGN(TXX(H)+TYY(H)+1)-(TXX(H)=0)*2+4:GOSUB *CPU
500 NEXT:RETURN
510 '          END
520 *OV:MK=MK-1:IF MK=0 THEN CLS:GOTO 540
530   R=90:S=1:GOSUB *OL:WA=5000:GOSUB *WAI:GOSUB *EU:GOTO *RO
540   R=700:S=5:GOSUB *OL:FOR I=0 TO 180:CIRCLE(300,180),I,0,,,.7:NEXT
550   ME$="CONTINUE(Y/N)":GOSUB *KAK
560   I$=INKEY$:IF I$="Y" THEN MK=MN:GOTO *RO ELSE IF I$<>"N" THEN 560
570   CLS:ME$="GAME OVER!":GOSUB *KAK
580   WA=25000:GOSUB *WAI:GOSUB *KL:END
590 *OL:FOR I=1 TO R STEP S:A=INT(RND*50):B=INT(RND*50):C=INT(RND*7)+1
600   CIRCLE(HX*33+A,HY*33+B),I,C,,,,F:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
610 '          CLEAR
620 *CLE:RO=RO+1:IF RO=10 THEN *ALL
630   FOR I=0 TO 200:CIRCLE(300,180),I,0,,,.7:NEXT
640   ME$="NICE CLEAR!":GOSUB *KAK:WA=15000:GOSUB *WAI:GOSUB *EU
650   FOR I=0 TO 140:CIRCLE(300,180),I,0:NEXT
660   ME$="ROUND "+AKCNV$(STR$(RO)):GOSUB *KAK
670   WA=9999:GOSUB *WAI:GOTO *RO
680 *ALL:WA=20000:GOSUB *WAI:GOSUB *KL:C=1
690   COLOR C:PRINT "ALL ROUND CLEAR! ";
700   C=C+1+(C=7)*7:WA=500:GOSUB *WAI:GOTO 690
710 '          SUB
720 *TIME:COLOR 7:IF TIM<100 THEN COLOR 2
730   LOCATE 30,23:PRINT "TIME"+AKCNV$(STR$(TIM)+"  ");:RETURN
740 *GU:COLOR 7:LOCATE 6,23:PRINT "ROUND"+AKCNV$(STR$(RO));
750 LOCATE 57,23:PRINT "のこり"+AKCNV$(STR$(MK));:RETURN
760 *KAK:FOR I=1 TO 7:COLOR I:LOCATE 41-KLEN(ME$),I*2+3
770   PRINT ME$;:WA=700:GOSUB *WAI:NEXT:RETURN
780 *KL:CLS:FOR I=0 TO 12:FOR J=0 TO 19:XA=J:YA=I
790   GOSUB *KES:WA=200:GOSUB *WAI:NEXT J,I:RETURN
800 *EU:CLS:FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 17:XA=J:YA=I:CN=2
810   GOSUB *CPU:WA=200:GOSUB *WAI:NEXT J,I:RETURN
820 *CPU:PUT(XA*33,YA*33),CH(0,CN),PSET:RETURN
830 *KES:LINE(XA*33,YA*33)-STEP(32,32),0,BF:RETURN
840 *WAI:FOR WAI=0 TO WA:NEXT:RETURN
850 '          INIT
860 CLEAR ,,&H999:SCREEN 3,0,0,1:CLS 3
870 CONSOLE 0,25,0,1:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
880 DIM CH(200,8),M(18,10),TX(9),TY(9),TXX(9),TYY(9),C(18,10),C$(20)
890 RO=1:MK=5:MN=MK
900 FOR I=0 TO 17 STEP 17:FOR J=0 TO 10:M(I,J)=2:NEXT J,I
910 FOR I=0 TO 10 STEP 10:FOR J=0 TO 17:M(J,I)=2:NEXT J,I
920 '      CHARACTER
930 GET(1,1)-(33,33),CH(0,0)
940 CIRCLE(20,20),16,6,2,1.05,,F:CIRCLE(10,20),4,0,,,,F
950 CIRCLE(30,20),4,0,,,,F:CIRCLE(20,22),10,0,3.7,5.7
960 GET(4,4)-(36,36),CH(0,1):CLS 3
970 RESTORE 1360:FOR I=2 TO 3:FOR J=0 TO 1:READ A$:KA=64:GOSUB *TEN
980 FOR K=0 TO 7:FOR L=1 TO 16:C=VAL(MID$(D$,16*K+L,1))
990 LINE(L*2,(K+1)*2+J*16)-STEP(2,2),C,BF:NEXT L,K,J
1000 GET(2,2)-(34,34),CH(0,I):CLS 3:NEXT
1010 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1:READ A$:KA=64:GOSUB *TEN
1020 FOR K=0 TO 7:FOR L=1 TO 16:C=VAL(MID$(D$,16*K+L,1))
1030 S=(I=0)-(I=1):LINE(70-L*2,-36*(I=1)-(K+1)*2*S-J*16*S)-STEP(2,2),C,BF
1040 LINE(L*2,(K+1)*2+J*16)-STEP(2,2),C,BF:NEXT L,K,J
1050 GET(38,2)-(70,34),CH(0,4+I*2):GET(2,2)-(34,34),CH(0,5+I*2):CLS 3:NEXT
1060 '      TITLE
1070 FOR I=1 TO 590 STEP 2:LINE(I,I)-(590-I,400-I),0,B
1080 LINE(I,I)-(590-I,400-I),2,B:NEXT
1090 LOCATE 37,12:PRINT "X";
1100 LOCATE 24,17:PRINT "PUSH SPACE KEY";
1110 IF INKEY$<>" " THEN 1110 ELSE CLS:GOTO 650
1120 '      MENZUKURI
1130 *RO:CLS:RESTORE 1480:FOR I=1 TO RO:READ A$,TIM:NEXT
1140 KA=72:GOSUB *TEN:FOR I=1 TO 9:FOR J=1 TO 16
1150 M(J,I)=VAL(MID$(D$,(I-1)*16+J,1)):NEXT J,I
1160 '      MENKAK
1170 H=1:EN=0:UZ=0:FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 17
1180 ON M(J,I)+1 GOTO 1260,*S1,1260,*S3,*S4,*S5,*S6,*S7
1190 *S1:X=J:Y=I:GOTO 1260
1200 *S3:UZ=UZ+1:GOTO 1260
1210 *S4:TX(H)=J:TY(H)=I:TXX(H)=-1:TYY(H)=0:GOTO 1250
1220 *S5:TX(H)=J:TY(H)=I:TXX(H)=1:TYY(H)=0:GOTO 1250
1230 *S6:TX(H)=J:TY(H)=I:TXX(H)=0:TYY(H)=-1:GOTO 1250
1240 *S7:TX(H)=J:TY(H)=I:TXX(H)=0:TYY(H)=1
1250 C(J,I)=H:E(H)=1:H=H+1
1260 XA=J:YA=I:CN=M(J,I):GOSUB *CPU:NEXT J,I
1270 LINE(0,363)-(593,399),6,BF,1:LINE(594,0)-(640,400),0,BF
1280 TN=H-1:GOSUB *TIME:GOSUB *GU:GOTO *MAIN
1290 '      TENKAI
1300 *TEN:B$="":C$="":D$="":FOR T=1 TO KA
1310 B$=MID$(A$,T,1):A=ASC(B$)-&H31:C$=STR$(A)
1320 IF LEN(C$)=2 THEN C$="0"+RIGHT$(C$,1)
1330 C$=RIGHT$(C$,2):D$=D$+C$:NEXT:RETURN
1340 '          DATA
1350 '      BLOCK
1360 DATA RPRPRPRP>>>>>>>>PRPRPRPR>>>>>>>>RPRPRPRP>>>>>>>>PRPRPRPR>>>>>>>>
1370 DATA RPRPRPRP>>>>>>>>PRPRPRPR>>>>>>>>RPRPRPRP>>>>>>>>PRPRPRPR>>>>>>>>
1380 '      UZU
1390 DATA <<<<<<<<@hhhhhd@<<<<<<d@@hhhhdd@@<<<<dd@@@hhddd@@@<<ddd@@@@dddd
1400 DATA @@@@<ddd@@@@hddd@@@<<<dd@@@hhhdd@@<<<<<d@@hhhhhd@<<<<<<<@hhhhhh
1410 '      ENEMY_1
1420 DATA 11111111111181811111181811111~w~w<;11GGGE<<;3G<GE2<<GG<<G2<<GGGGG
1430 DATA <<<GEwww<<<GG11w2<<GGL112<<GGG88<<;3GGGG<;113GGE1111111111111111
1440 '      ENEMY_2
1450 DATA 13G11GE113E2;3E133E<<3EE3GG<<GGE3GG<<GGE3GG<<GGE1GG<<GG1EGG<<GG3
1460 DATA GGG<<GGGGGG<<GGG3GG<<GGE3GEnA3GE1G1m71G1111m7111118w8w11118w8w11
1470 '          MEN
1480 DATA 111EE111211EGc11111EE3GG141LEE41111EEEEE63111EEE1111EE5LGGGEEE1EO111K1
1E,700:'1
1490 DATA G4E6331G1[3E1wEE1313141E3E3OE31E11QE[EEE2m11Ew11133G31G113111EE1G311c1
HG,900:'2
1500 DATA OE1EHH1E1J1G1G1K1EEG1E1E;Em111yE111K1E111E1E1GEE5E1G111E141E1E11EE4E1H
GE,1000:'3
1510 DATA 11O111113GG1GO111131G61Eo3OLEEGE13E1EG1E31EEI3OE3m=1331E3GGQE11E3513E1
1m,1100:'4
1520 DATA 1m1321EG31OEE61E1E8EGQ13J313E31GE11E1EE3GEE1GG15Om11E11GG1E1EGJ13G3E11
1G,1300:'5
1530 DATA GGG1EoGG11QcE11113G13E3EE;71w1E113E343EEoE111GcEGG31311E13E[GGG1411111
11,1300:'6
1540 DATA c31o111337G3E[G311R31QG3G1G3Q3331EG3c3334313G1L363113E13111G1333171;31
3G,1300:'7
1550 DATA J131E3GGQEQE11133161E3E311G31311733QoEE2G1G31G311381E1E333111173E133E3
E3,1500:'8
1560 DATA 81E13131141E6113G11GG1G33cEy1133GFE1EE3334E1E1G1GEEG43331G7333Q3EE11Eo
11,1500:'9
```


★財布の中を見たら64年の500円玉があった。ニセ10万円金貨があるならニセ64年500円玉があってもおかしくないと思う。僕のは本物だろうか？（千葉県館山市・偽善者18才）……【影：それはかじってみないとわからないね。つぐ美：えっ？影さんは，かじって判断するの？】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86))用



オリジナル・メロディーが簡単に作れちゃう

メロディー・ツール四季(しき)の鐘(かね)

オルゴール・タイプ

吉岡　孝幸

内　容

入門者用のメロディー・ツールです。三重奏までできます。

オリジナルのメロディーが作曲できます。オルゴールに感動して作りました。

必要な物

"mouse＊cod"(マウス)ファイルとFM３音源。

マウスのファイルは，N88システムDiskに入っているので，"menu"でコピーできます。FM３音は，だいたいの機種にあります。

画面説明

画面上部が音階入力エディットで，下部がコマンド入力部になっています。

エディット部

最上行がO(オクターブ)3y～最下行がO5yになっています。まん中あたりがO4になっています。

マウスを左クリックで，その行に対応した音符がセットされ，右クリックでとり消しされます。最左列と最右列を残しておくのが，技です。

(注：列とは縦，行とは横)

コマンド部

◆PLAY…◆を左クリックすると実行されます。エディットで作ったパターンが左にスクロールして，最左列にくると，対応した音が鳴ります。その列に三つをこえた音符がセットされていると，上から三つまでが優先されます。途中で聞くことをやめるには，[ESC]キーを押し続けてください。エディット入力にもどります。

◆SAVE／LOAD…キーボード入力を必要とします。拡張子は".OD"が自動的につけられます。ドライブ2にするときは，ファイル名の前に"2："とつけてください。

◆SOUND…FM３音の０～81音を選べます。左クリックでプラス，右クリックでマイナスです。

◆TENPO…テンポです。32～255の値を選びます。左でプラス，右でマイナスです。

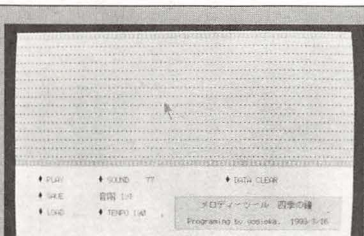
◆DATA CLEAR…データをクリアして初期状態にします。

遊ぶ,作曲,てっとり早くためす

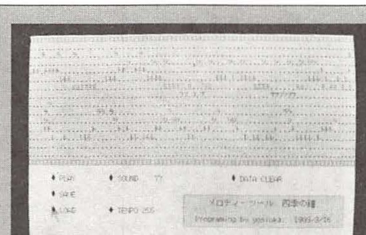
エディット部でマウスの左クリックを押しながら，左列から右へソバージュのような，波を書きます。３重奏までできるので，３本描き（1，2重でもよい），PLAYを左クリックし，しばらく待ちま

《第１表》変数表

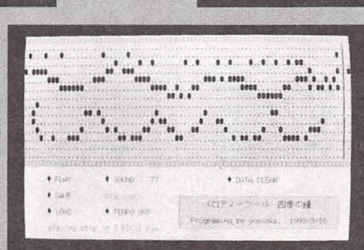
変数	内容
MX, MY	マウス座標
SD	音色番号
KANRIX	マウス用横８ドット管理
KANRIY	マウス用縦16ドット管理
TP	テンポ32～255
PT$( )	パターン用
NX$( )	音階表示用
ONKAI$( )	PLAYデータ用パターン
PY$( )	実行プレイ用
PS$( )	スクロール用
PX, PY	座標
I, J, O	雑用



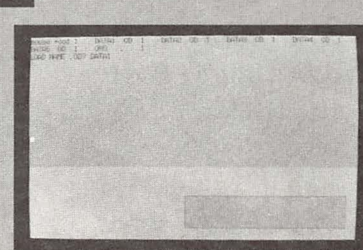
◀《写真1》画面の上にある点の上に音符をいろいろと置いてみよう



◀《写真2》音符を置いたらテンポをきめてから音を鳴らしてみよう



◀《写真3》画面の左の音符から音になっていって一番右はしが左についたら終わり



◀《写真4》作った曲はディスクにセーブすることもできるよ

★影さんは，昔サングラスに加えてマスクをしていたけど，今はしていませんよね。だから，サングラスもそのうちに…。(福岡市・津村忠蔵18才)……【影：いやぁ，そうはいかないんだな，これが。つぐ美：いいわよ，見たくないから！影：あらっ，冷たいのね。】

す。あら不思議オリジナル・メロディーが鳴ります。これをソバージュ曲方法といいます。

だいたいのパターンが，けっこういいメロディーになっていることがあるので，いろいろためしてみてください。SOUNDやTENPOも変えて…。

STOPキーを押すと，終了し，演奏データが表示されます。

改造，苦労，注意

音色にくわしい人は，音を作ることをおすすめすることくらいです。音楽にくわしい人は，このツールの音や，テンポが変に感じるようですが，本物のオルゴールにはかないません。ただ，メロディーがオリジナルで作れるというところは，すごく楽しめます。

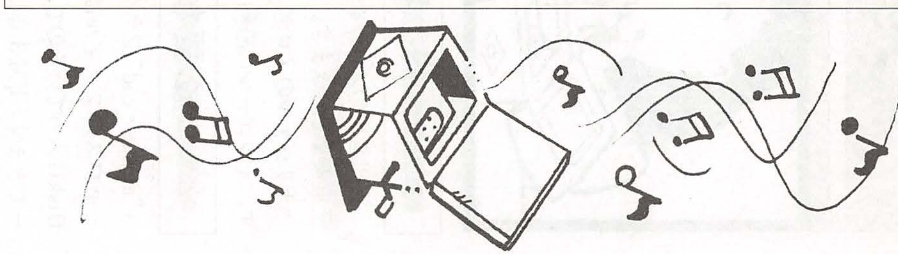
2重，3重奏の作曲の練習に，入門者（自分も含めて）の人に役立つと思います。音色については，付属マニュアルを参考にしてください。

●**参考**

付属マニュアルの，入力装置—マウスの使いかたのページ「マウスプログラム」

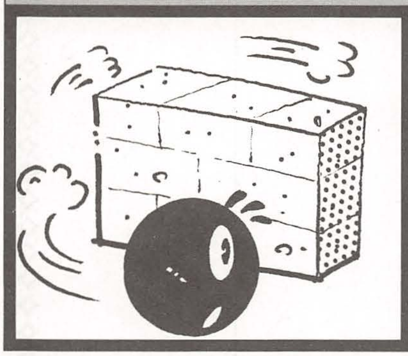
メロディーツール四季の鐘—オルゴール・タイプ—のプログラム・リスト

```
10 CLEAR,&H7F00:SCREEN 3,1:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 0,7,,,1:WIDTH 80:CLS 3
20 MX=0:MY=0:SD=77:KANRIX=8:KANRIY=16:TP=190  'ﾊﾝｲ 0>=SD<=81 32>=TP<=255
30 GOSUB *WAK:GOSUB *MSET:GOSUB *SHOWCU
40 '
50 DIM PT$(14),NX$(14),ONKAI$(14),PY$(14),PS$(14)
60 FOR I=1 TO 14:PT$(I)=STRING$(80,"."):PS$(I)=PT$(I):NEXT
70 FOR I=1 TO 14:READ NX$(I):NEXT:DATA ｿ,ﾗ,ｼ,ﾄ,ﾚ,ﾐ,ﾌ,ｿ,ﾗ,ｼ,ﾄ,ﾚ,ﾐ,ﾌ
80 FOR I=1 TO 14:READ ONKAI$(I):NEXT
90 DATA O3G,O3A,O3B,O4C,O4D,O4E,O4F,O4G,O4A,O4B,O5C,O5D,O5E,O5F
100 GOSUB *GOS
110  *MLOOP  '-----------------------------------------メイン  ループ
120  IF CANF THEN *COMMAND
130  GOSUB *WAIT.SWITCH
140  *COMMAND:CANF=FALSE:GOSUB *HIDECU
150  IF SW1=-1 THEN *PUSH.L
160  IF SW2=-1 THEN *PUSH.R
170 
180  *PUSH.L
190 IF PX>0 AND PX<81 AND PY>0 AND PY<15 THEN GOSUB *PTIN:GOTO 310
200 IF PX=7 AND PY=17 THEN GOSUB *PL
210 IF PX=21 AND PY=17 AND SD<81 THEN SD=SD+1:GOSUB *SPRI
220 IF PX=21 AND PY=21 AND TP<255 THEN TP=TP+1:GOSUB *TPRI
230 IF PX=51 AND PY=17 THEN 10
240 IF PX=7 AND PY=19 THEN GOSUB *S
250 IF PX=7 AND PY=21 THEN GOSUB *L
260 GOTO 310
270  *PUSH.R
280 IF PX>0 AND PX<81 AND PY>0 AND PY<15 THEN GOSUB *PTOF:GOTO 310
290 IF PX=21 AND PY=17 AND SD>0 THEN SD=SD-1:GOSUB *SPRI
300 IF PX=21 AND PY=21 AND TP>32 THEN TP=TP-1:GOSUB *TPRI
310  GOSUB *SHOWCU:GOTO *MLOOP
320 *MSET '-------------------------------------------------------マウス
330 MOUSE.INI=&H100:MSEG=&H7F00:GOSUB *SET.SEG:ON STOP GOSUB *MEXIT:STOP ON
340 WUP=32:FALSE=(1=0):TRUE=(1=1)
350 IF PEEK(&H100)<>233 THEN GOSUB *LOAD.MOUSE ELSE 370
360 FLAG%=3:CALL MOUSE.INI(FLAG%):IF FLAG%=0 THEN PRINT "MOUSE ERROR":BEEP:ENDNT
 "MOUSE:interface card not found ":END
370 DEF SEG=0:INT33=PEEK(&H33*4)+PEEK(&H33*4+1)*256:MOUSE=INT33+3: GOSUB *SET.SE
G:AX%=0:GOSUB *MOUSE:IF AX%=0 THEN PRINT "MOUSE ERROR":END
380 COMD=2:SWFLAG=FALSE:COL=7:CANF=FALSE:MX=320:MY=200:RETURN
390 '
400 *MEXIT:GOSUB *HIDECU:STOP OFF:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0:CLS 3
410 FOR I=1 TO 3:PRINT "P";I;"=";L$+PY$(I):PRINT STRING$(79,"-"):NEXT:END
420 *MOUSE:CALL MOUSE(AX%,BX%,CX%,DX%,ES%) :RETURN
430 *LOAD.MOUSE :GOSUB *SET.SEG:BLOAD "mouse.cod":RETURN
440 *SET.SEG:DEF SEG=MSEG:RETURN
450 *SHOWCU:AX%=1:GOSUB *MOUSE:RETURN
460 *HIDECU:AX%=2:GOSUB *MOUSE:RETURN
470 *SETXY:AX%=4:CX%=MX:DX%=MY:GOSUB *MOUSE:RETURN
480 AX%=4:CX%=MX:DX%=MY:GOSUB *MOUSE
490 *GETXY:AX%=3:GOSUB *MOUSE:SW1=AX%:SW2=BX%:MX=CX%:MY=DX%:RETURN
500 *WAIT.SWITCH:GOSUB *GETXY:FX=FIX((MX)/KANRIX):FY=FIX((MY)/KANRIY)
510 GOSUB *XYP
520 IF SW1=0 AND SW2=0 THEN SWFLAG=FALSE:GOTO *WAIT.SWITCH
530 SWFLAG=TRUE :RETURN
540 '-----------------------------------------------------------------------
550 *XYP:PX=FX+1:PY=FY ' :LOCATE 20,23:PRINT USING "X## Y##";FX;FY
560 IF PY>0 AND PY<15 THEN LOCATE 20,19:PRINT "音階 [";NX$(PY);"]"
570 RETURN
580 *WAK:LINE (0,0)-(640,256),7,BF,5:LINE (304,312)-(616,376),1,BF,5:RETURN
590 *PRI:FOR J=1 TO 14:LOCATE 0,J:PRINT PT$(J):NEXT:RETURN
600 *PTIN:MID$(PT$(PY),PX,1)=HEX$(PY):LOCATE PX-1,PY:PRINT NX$(PY):RETURN
610 *PTOF:MID$(PT$(PY),PX,1)=".":LOCATE PX-1,PY:PRINT ".":RETURN
620 '
630 *NXPRI:COLOR 1:LOCATE 0,0:PRINT STRING$(80,"ロ")
640 LOCATE 0,15:PRINT STRING$(80,"ロ"):RESTORE 660:COLOR 0
650 FOR O=1 TO 7:READ I,J,MS$:LOCATE I,J:PRINT MS$:NEXT:RETURN
660 DATA 41,022,"Programing by yosioka.  1993/3/16",50,17,"◇ DATA CLEAR"
670 DATA 20,17,"◇ SOUND",44,20,"メロディーツール  四季の鐘"
680 DATA 6,17,"◇ PLAY",6,19,"◇ SAVE",6,21,"◇ LOAD "
690 *SPRI:LOCATE 30,17:PRINT USING "###";SD:RETURN
700 '
710 *PL  'PT$(?)=ﾊﾟﾀﾝ NX$(1-14)=ｵﾝｶｲ ONKAI$(1-14)=ｵﾝｶｲﾃﾞｰﾀ PY$(1-14)=ﾌﾟﾚｲﾃﾞｰﾀ
        PS$(1-14)= ﾛｰﾙ ﾖｳﾉ ﾊﾟﾀｰﾝ
720 PY$(1)="":PY$(2)="":PY$(3)=""     '------------------play data make
730 COLOR 2:LOCATE 20,19:PRINT "ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ":FOR I=1 TO 80:F=0:FOR J=1 TO 14
740 O$=MID$(PT$(J),I,1):IF O$="." OR F=3 THEN MID$(PS$(J),I,1)=".":GOTO 760
750 F=F+1:PY$(F)=PY$(F)+ONKAI$(VAL("&H"+O$)):MID$(PS$(J),I,1)="●"
760 NEXT J
770 IF F<3 THEN PY$(F+1)=PY$(F+1)+" R4":F=F+1:GOTO 770
780 NEXT I
790 COLOR 1:LOCATE 20,19:PRINT "playing!!":COLOR 2 '------------------PLAY GO!
800 PLAY ALLOC 240,240,240:L$="Q8T"+STR$(TP)+"@"+STR$(SD):PLAY L$,L$,L$
810 FOR J=1 TO 14:IF MID$(PS$(J),1,1)="." THEN MID$(PS$(J),1,1)="|"
820 NEXT:LOCATE 6,23:PRINT "playing stop is [ ESC ] kye.":COLOR 0
830 '
840 FOR I=1 TO 240 STEP 3:FOR J=1 TO 14:LOCATE 0,J:PRINT PS$(J)
850 PS$(J)=MID$(PS$(J),2,79)+MID$(PS$(J),1,1):NEXT
860 PLAY MID$(PY$(1),I,3),MID$(PY$(2),I,3),MID$(PY$(3),I,3)
870 IF INP(&HE9)=&H7F THEN I=240
880 NEXT I:GOSUB *GOS:GOSUB *OPRI:COLOR 0:RETURN
890 '-----------------------------------------------------------------
900 *OPRI:FOR I=1 TO 80:FOR J=1 TO 14:O$=MID$(PT$(J),I,1):IF O$="" THEN 970
910 LOCATE I-1,J:PRINT NX$(VAL("&H"+O$)):NEXT J,I:RETURN
920 *TPRI:LOCATE 20,21:PRINT USING "◇ TENPO ###";TP:RETURN
930 *GOS:CLS 1:GOSUB *PRI:GOSUB *SPRI:GOSUB *NXPRI:GOSUB *TPRI:RETURN
940 'ﾄﾞﾗｲﾌﾞ 2 ﾆ ｾｰﾌﾞ/ﾛｰﾄﾞ ｽﾙﾆﾊ [2:ﾌｧｲﾙﾈｰﾑ] ﾄ ｳﾁｺﾑ
950 *S:CLS 1:FILES 1:INPUT "SAVE NAME .OD";NA$:OPEN NA$+".OD" FOR OUTPUT AS #1
960 FOR J=1 TO 14:PRINT #1,SD;TP;PT$(J):NEXT J
970 CLOSE #1:GOSUB *GOS:GOSUB *OPRI:RETURN
980 *L:CLS 1:FILES 1:INPUT "LOAD NAME .OD";NA$:OPEN NA$+".OD" FOR INPUT AS #1
990 FOR J=1 TO 14:INPUT #1,SD,TP,PT$(J):NEXT J
1000 CLOSE #1:GOSUB *GOS:GOSUB *OPRI:RETURN
```



★今，金はない。（東京都調布市・細川徳彦21才）……【**影**：それは，かわいそうに。影さんの場合は…。**つぐ美**：今日もない。**編**：明日もない。**Dr.D**：ずっとない。**編集長**：一生ない。**影**：わーん。みんなでボクをイジメるよ～。でも，あたってるんだ…ニコッ。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用



モンスターをやっつけて迷宮を脱出しよう

MULTON（ムルトン）

寺田　宏幸

内　容

1人迷宮に取り残されたMULTON君を，クリスタルを使って助けだしてください。

遊びかた

RUNするとしばらくしてからゲームがはじまります。テンキーかジョイスティックで操作してブロックを動かし，敵をうまくクリスタルの上を通るように誘導してやっつけてください。すべての敵をやっつけると面クリアです。全7面ありますのでがんばってやっつけてください。

ギブアップするときはGを押してください。

プログラムについて

プログラムはBASIC＋マシン語ですので実行前には必ずセーブしてください。

最後に

私は飽きっぽい性格なのでベーマガに投稿しようと思ってプログラムを作っても最後まで作らずにやめてしまう癖があります。今回も半ば途中でやめようとしたので，できあがりは良くないですがぜひ打ち込んでみてください。

《第1表》変数表

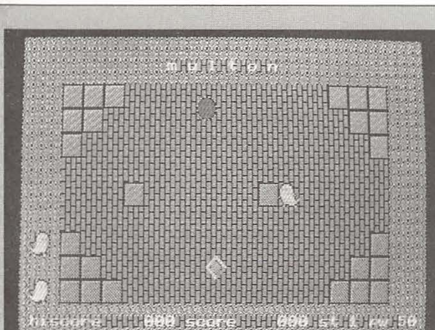
変数	内容
X,Y	自分の位置
O,P / SO,SP / CO,CP	移動方向用
SC	スコア
ST	ステージ
POW	パワー
LF	プレイヤーの残り

CHECKER FLAG

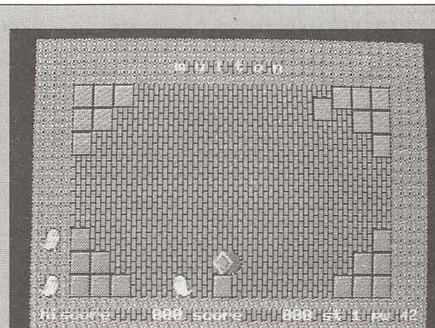
Dr.D：ほう，彼は絵が得意なのかな。なかなかセンスのある画面じゃないか。

編：画面だけでなく，リストも整理されていて見やすいですよ。ただ，ちょっと変数表が中途半端なのは残念ですね。SCAN$などにも説明がほしかったな。

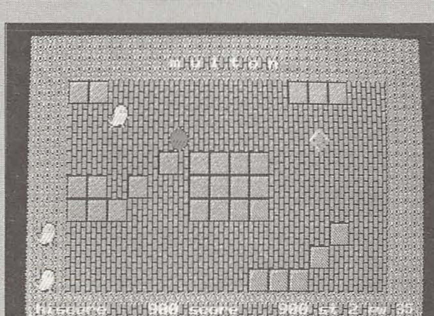
Dr.D：そうじゃな。飽きっぽい寺田くんが，せっかく完成までこぎつけた作品なんじゃから，最後まで面倒をみてあげてほしかったね。



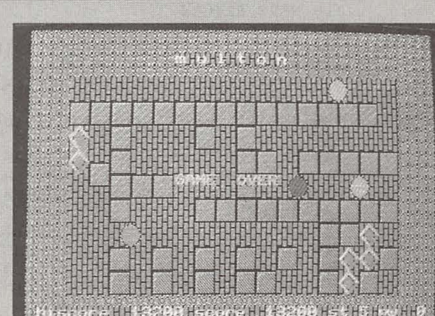
◀《写真1》ブロックを使って敵をクリスタルのところまでもっていきます



◀《写真2》敵はクリスタルにふれるとやっつけることができます



◀《写真3》ブロックとブロックの間がすこしあいていても敵は進んできます



◀《写真4》自機のパワーは敵にさわると減っていき、ゼロになるとゲーム・オーバーです

★なんだかこのごろX68Kには元気がなくなったように思えるが，気のせいだろうか。(富山県新湊市・DIR19才)……【影：風邪かな？　つぐ美：失恋かもしれないわよ。影：お腹がすいてるのかも。つぐ美：疲れてんじゃないの？　影：あっさり気のせいだったりして。】

```
10 WIDTH 40:INIT:CLS4:DEFINT A-Z:CLICK OFF:PRW254:TEMPO7500
20 DIM P$(3),R(1)
30 GOSUB 1150:GOSUB 1400
40 GOSUB 780
50 SC=0:LF=2:ST=0:POW=50
60 G=2:GOSUB 590
70 'main
80 GOSUB 130:CALL &HE000:GOSUB 340:CALL &HE000
90 ON -(TK>PEEK(&HE1F4)) GOSUB 400
100 ON -(POW=0)-(INKEY$(0)="G") GOTO 430
110 ON -(TK=0) GOTO 490
120 GOTO 70
130 'my move
140 S=STICK(0)+STICK(1)
150 IF S=0 OR S MOD 2=1 THEN GOSUB 310:PAUSE1:RETURN
160 O=(S=4)-(S=6):P=(S=8)-(S=2)
170 SO=(S=4)-(S=6)*2:SP=(S=8)-(S=2)*2
180 CO=-(S=4)*2-(S=6):CP=-(S=2)-(S=8)*6
190 GOSUB 320
200 ON -(S$="  ") GOTO 280
210 IF S$<>S2$ THEN RETURN
220 X=X+O*2:Y=Y+P*2:GOSUB 320:X=X-O*2:Y=Y-P*2
230 IF S$="  " THEN GOSUB 260:RETURN
240 PLAY "O4V15C"
250 RETURN
260 GOSUB 280:LOCATE X+O*2,Y+P*2:PRINTP$(1)
270 PLAY"O7V15A":RETURN
280 G=0:GOSUB 310
290 X=X+O:Y=Y+P:G=INT(S/5)+2 :GOSUB 310
300 RETURN
310 LOCATE X,Y:PRINTP$(G);:RETURN
320 ON S/2 GOSUB 560,570,570,560
330 RETURN
340 'touch enemy
350 S$=SCRN$(X,Y,2):S$=S$+SCRN$(X,Y+1,2)
360 FOR A=1 TO 4:B=ASC(MID$(S$,A,1))
370 B=-(B>140):POW=POW-B
380 GOSUB 720:COLOR 2:ON B GOSUB 310:COLOR 7
390 NEXT:RETURN
400 SC=SC+(TK-PEEK(&HE1F4))*3:TK=PEEK(&HE1F4):GOSUB 680
410 PLAY"O8V15ABCABC"
420 RETURN
430 'die
440 LF=LF-1:POW=50:ON -(LF<0) GOTO 460
450 GOTO 60
460 'game over
470 LOCATE 14,12:PRINT"GAME  OVER"
480 GOSUB 540:GOTO 50
490 'clear
500 LOCATE 11,2:PRINT"congratulations"
510 ST=ST+1:GOSUB 540
520 IF ST=7 THEN END
530 GOTO 60
540 IF STRIG(0) OR STRIG(1) THEN RETURN ELSE GOTO 540
550 'get scrn
560 S$=SCRN$(X,Y+SP,2):S2$=MID$(P$(1),CP,2):RETURN
570 S$=SCRN$(X+SO,Y,1)+SCRN$(X+SO,Y+1,1)
580 S2$=MID$(P$(1),CO,1)+MID$(P$(1),CO+5,1):RETURN
590 'gamen
600 CLS0:CGEN1:LINE(0,0)-(39,24),"_",BF
610 LINE(4,4)-(35,21)," ",BF
620 LOCATE 14,2:PRINT"m u l t o n"
630 LOCATE 1,23:PRINT"hiscore        score         st   pw "
640 GOSUB 680:GOSUB 700:GOSUB 710
650 GOSUB 720:GOSUB 750:GOSUB 820
660 GOSUB 310:GOSUB 540
670 RETURN
680 LOCATE 22,23:PRINT USING "####00";SC
690 IF SC>HS THEN HS=SC ELSE RETURN
700 LOCATE 9,23:PRINT USING "####00";HS:RETURN
710 LOCATE 32,23:PRINT USING "#";ST+1:RETURN
720 IF POW<0 THEN POW=0
730 LOCATE 37,23:PRINTUSING"##";POW:RETURN
740 RETURN
750 IF LF=0 RETURN
760 FOR A=1 TO LF:LOCATE 1,24-A*4:PRINTP$(3):NEXT
770 RETURN
780 'chr
790 A$="↓←←":P$(0)="  "+A$+"  "
800 FOR A=129 TO 137 STEP4:P$((A-125)/4)=CHR$(A,A+1)+A$+CHR$(A+2,A+3)
810 NEXT:RETURN
820 'make gamen
830 ON ST+1 RESTORE 1000,1020,1040,1060,1080,1100,1120
840 READ A$,B$:A$=A$+B$:TK=0
850 FOR A=0 TO 19:POKE(&HE1F5+A),0:NEXT
860 FOR A=0 TO 8:FOR B=0 TO 1
870 R(B)=VAL("&H"+MID$(A$,A*8+B*4+1,4)):NEXT
880 FOR C=0 TO 15
890 ON ((ABS(R(0)) MOD 2)*2+ABS(R(1))MOD 2) GOSUB 930,940,950
900 R(0)=INT(R(0)/2):R(1)=INT(R(1)/2):NEXT:NEXT
910 POKE(&HE1F4),TK:CALL &HE000:READ X,Y
920 RETURN
930 LOCATE C*2+4,A*2+4:PRINTP$(1):RETURN
940 LOCATE C*2+4,A*2+4:CALL &HE195:RETURN
950 POKE(&HE1F5+TK),1:POKE(&HE209+TK),C*2+4
960 POKE(&HE21D+TK),A*2+4:D=(INT(RND*(ST+1))+2) MOD 8
970 POKE(&HE231+TK),D:TK=TK+1
980 RETURN
990 'gamen data
```

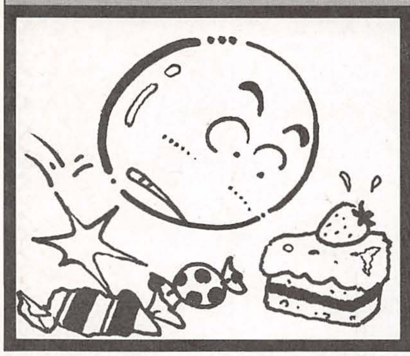

★ベーマガを中1から読んでいる。高2になってやっと買いだした。中学時代学校で，高1のときは立ち読み，金がある限り買おうかと思うのだが……すでにない。(岐阜市・**河野智仁16才**)……【**影：ここで一句。ベーマガを買おうと思えど金はなし。ジャン!**】

```
1000 DATA 0080E0870000C0030000800100000000000001008
1010 DATA 000000000000080010080C0030000E007,18,12
1020 DATA 0000380300000000110801000002003C2000023C3
1030 DATA 200003C70000000C0000040040004E00,10,20
1040 DATA 0420042000040424000088112184E00703C0F00F
1050 DATA 0990C8130000881120002420000000000,20,18
1060 DATA 0000000000003B9C11882A1410082B9400000000
1070 DATA 0080394E308C0942000039CEFAAFFAAF,12,4
1080 DATA 1249124900007FFF048B058C0473FB04008B018C
1090 DATA 0000FFFF4454255460009554200053 54,4,20
1100 DATA 0A510AD1001460D0000076B0222214900880 7550
1110 DATA 0A255491800076B0EA021A70007F30FF,30,14
1120 DATA 0000021078C6021054C9561900007E1FAD54AD54
1130 DATA 0000F87E03000840631E0840952A9D6A,22,14
1140 GOSUB 1150:GOSUB 1400:END
1150 'set pcg
1160 LOCATE 9,12:PRINT"wait a moment please!"
1170 RESTORE 1460
1180 A=32:GOSUB 1380
1190 FOR A=128 TO 140:GOSUB 1380:NEXT
1200 FOR A=0 TO 3:READ B$:A$=A$+HEXCHR$(B$):NEXT
1210 FOR B=0 TO 7
1220 READ D$:C$=HEXCHR$(D$)
1230 FOR CR=0 TO 7:C=CR:B$="":PC$="":FOR A=0 TO 2
1240 IF (C MOD 2) THEN B$=B$+MID$(A$,(B MOD 4)*8+1,8) ELSE B$=B$+STRING$(8,CHR$(
0))
1250 C=INT(C/2):NEXT
1260 FOR A=1 TO 24
1270 PC$=PC$+CHR$(ASC(MID$(C$,A,1)) OR ASC(MID$(B$,A,1)))
1280 NEXT
1290 A=141+CR*8+B:GOSUB 1390:NEXT:NEXT
1300 A$=CGPAT$(32):FOR A=48 TO 122
1310 B$=LEFT$(CGPAT$(A),8):C$="":PC$="":FOR B=1 TO 8
1320 C=ASC(MID$(B$,B,1)):C$=C$+CHR$(C OR C/2)
1330 PC$=PC$+CHR$(C OR C/2 OR ASC(MID$(A$,B+8,1)))
1340 NEXT:PC$=PC$+C$+C$:GOSUB 1390:NEXT
1350 FOR A=0 TO 3:READ B$:A$=HEXCHR$(B$)
1360 FOR B=0 TO 23:POKE(&HE300+B+A*24),ASC(MID$(A$,B+1,1))
1370 NEXT:NEXT:RETURN
1380 READ PC$:PC$=HEXCHR$(PC$)
1390 DEFCHR$(A)=PC$:RETURN
1400 'machine set
1410 D=&HE000:FOR A=0 TO 24:READ A$
1420 FOR B=1 TO 24:C=VAL("&H"+MID$(A$,B*2-1,2))
1430 POKE(D),C:D=D+1:NEXT:NEXT
1440 RETURN
1450 'pcg data
1460 DATA EEEEEEE0EEEEEE0E0000000000000000000000000000000000
1470 DATA 5AA556A38265BB56102050A0000000005AA55ABDBD5AA55A
1480 DATA 007F7E756A756A550000010A150A152A002A552A552A552A
1490 DATA 00FEAA54AA54AA54000054A854A854A800AA54AA54AA54AA
1500 DATA 6A556A556A556A00152A152A152A0000552A552A552A5500
1510 DATA AA54AA54AA54AA0054A850A85080000054AA54AA54AA5400
1520 DATA E0CFBFBF49497F7F000F3F3F5B5B7F7F000F3F3F7F7F7F7F
1530 DATA 6E2ECEC0EEEEEEF60000C0C0E0E0E0F00000C0C0E0E0E0F0
1540 DATA 7FBF3FDFDFEFE81A7FBF3F1F1F0F08187FBF3F1F1F0F0818
1550 DATA EAF6F5FBFEFCF20CE8F0F1FBFEFCF00CE8F0F1FBFEFCF00C
1560 DATA EEECEBE3E7E7E70F000003030707070F000003030707070F
1570 DATA 0EF2FCFC9292FEFE00F0FCFCDADAFEFE00F0FCFCFEFEFEFE
1580 DATA D76FAFDF7FBFCF30170F8FDF7F3F0F30170F8FDF7F3F0F30
1590 DATA FEFDFCFAFAF6121AFEFDFCF8F8F01018FEFDFCF8F8F01018
1600 DATA 00030F1F3F3F7F7F,00C0F0F8FCFCFEFE
1610 DATA 7F7F3F3F1F0F0300,FEFEFCFCF8F0C000
1620 DATA EEF0E0C08080800002100040000080000210004000008000
1630 DATA 6E0E0602000001004008000200000100400800020000010 0
1640 DATA 00800080C0E0D00E008000004000100200800000400010 02
1650 DATA 0001000002060E4E000100000200084000010000002000840
1660 DATA EDE8E0C080800000108200000800000010820000 0800000
1670 DATA 2E0E0600020000012000040002000001200004000 2000001
1680 DATA 800080C0C0E0E00C800000400020000480000040002 00004
1690 DATA 000001000 2061E8E0000010000041080000000100000 41080
1700 DATA 0103070E1C3870E00103070E1C3870E00103070E1D3B77EF
1710 DATA 80C0E070381C0E070000000000000000080C0E070B8DCEEF7
1720 DATA E070381C0E070301000000000000000000EF773B1D0E070301
1730 DATA 070E1C3870E0C080000000000000000000F0E0C08000000000
1740 'machine data
1750 DATA CD07E0CDEBE1C9AF32F4E13E14DD21F5E1F5DD7E003C3D28
1760 DATA 2DCD74E1CD7EE1CD4A0501001009444DED783D28203AF4E1
1770 DATA 3C32F4E1DD7E003D281F3D282A3D28353D2840CD43E1DD23
1780 DATA F13D20C5C9CDB0E1DD360000CD74E118EDCD91E0CDBDE0CD
1790 DATA EAE0CD18E118DCCD18E1CD91E0CDBDE0CDEAE018CECDBDE0
1800 DATA CDEAE0CD18E1CD91E018C0CDEAE0CD18E1CD91E0CDBDE018
1810 DATA B2CD4A052B444DED78FE853005FE202801C921280009444D
1820 DATA ED78FE853005FE202801C9DD360002DD3514F11886CD4A05
1830 DATA 012800B7ED42444DED78FE853005FE202801C903ED78FE85
1840 DATA 3005FE202801C9DD360001DD3528F1C343E0CD4A05444D03
1850 DATA 03ED78FE853005FE202801C921280009444DED78FE853005
1860 DATA FE202801C9DD360003DD3414F1C343E0CD4A050150000944
1870 DATA 4DED78FE853005FE202801C903ED78FE853005FE202801C9
1880 DATA DD360004DD3428F1C343E0CD7EE1114DE2DD7E3CCB27CB27
1890 DATA CB273CC68C473AF3E1E601CB27CB278012133C1213131313
1900 DATA 3C12133C12114DE2CD0B00C9CD7EE11145E2CD0B00C9DD7E
1910 DATA 14320E00DD7E28320F00C9CD4A0501001009444DC9CD8BE1
1920 DATA 1100E3CDC8E103CDC8E121270009444DCDC8E103CDC8E1C9
1930 DATA CD8BE1CDDAE103CDDAE121270009444DCDDAE103CDDAE1C9
1940 DATA C53E18F51AED793E08804713F13D20F3C1C9C53E18F5AFED
1950 DATA 793E088047F13D20F4C1C93AF3E13C32F3E1C90F01020000
1960 DATA 00000000000000000000000000000000000001106080A0C0E10
1970 DATA 121416000000000000000000000000406080A0C0E1012141600
1980 DATA 00000000000000000000002000000000000000000000000000000
1990 DATA 000000000020201D1D1F2020009D9E1D1D1F9FA000000000
```

X1

★クレーン・ゲームで遊んでいたとき,60代のおじいさんが,せっかく取ったヌイグルミを忘れてしまったので,「忘れものですよ!」と言ったら,お礼にドラえもんのヌイグルミをいただきました。(神奈川県相模原市・**吉原飛砂?才**)……**【影:私もクレーンでよく遊びます。】**

X1 turboシリーズ(CZ-8FB02)用



ボールを転がしてお菓子を集める

まあぶるず

中村 理

ないよ～

まあぶるを台から落ちないように動かしながらお菓子を三つ取ることが目的です。

はうとうぷれい

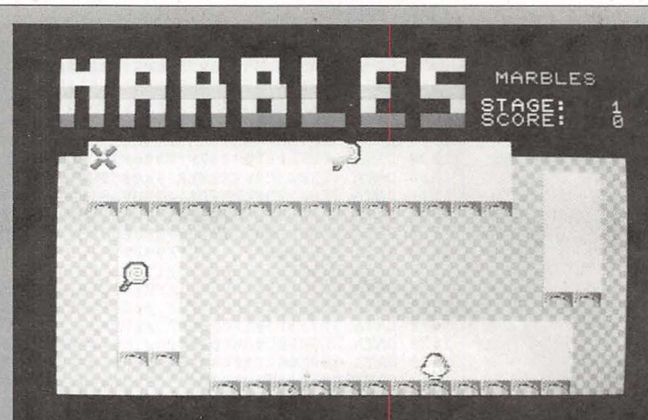
8246で上下左右に加速し，スペース・キーでジャンプします。まあぶるの移動量はX，Y座標共に1回の表示につき0～4ドットです。このゲームは，まあぶるが何ドット単位で動いているかがわかるとやりやすいです。

お菓子はぶつかれば取れます。正確にいうと，お菓子の乗っている台に乗ると取れます。また，その台はお菓子を取るとすぐに消えてしまいますので，取った瞬間にジャンプして他の台に移ってください。

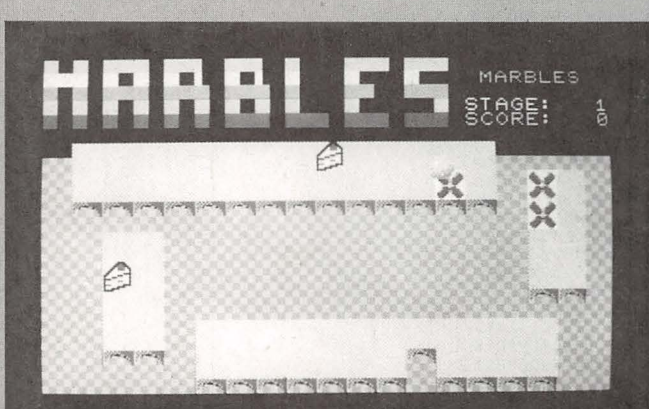
まあぶるを追いかけてくるバツがいます。まあぶるはバツ(の台)に乗ってはいけません。バツはまあぶるの通った台上を忠実に追いかけてきます。バツは基本的には三つですが，まあぶるが**第2図**のように台と台の間を動くと一つ，二つになります。一つ，二つになれば飛び越せます。



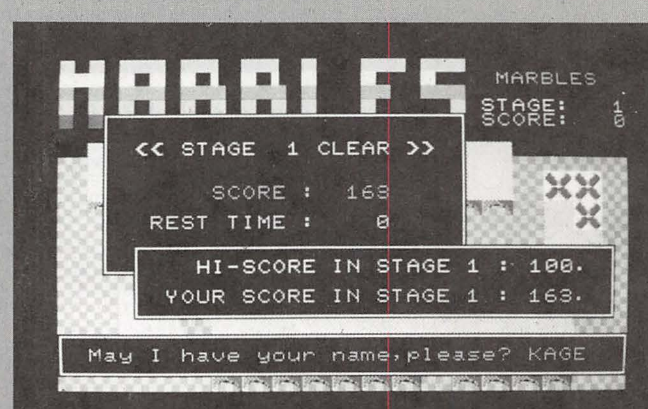
▲《写真1》これがタイトル画面です。全17ステージあるのでがんばってクリアしよう



▲《写真2》お菓子を取るとその台が消えてしまうのでジャンプしよう

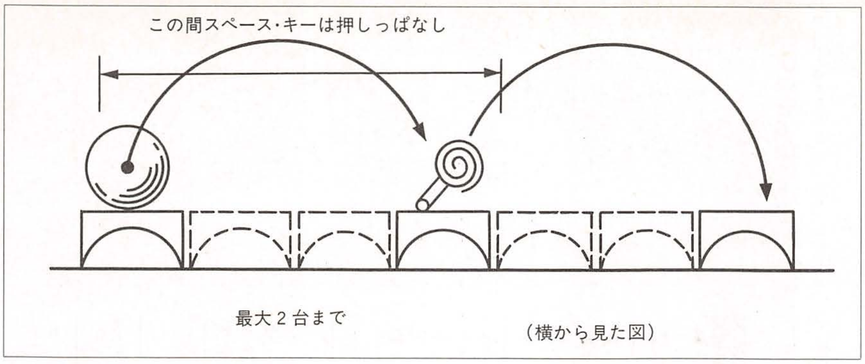


▲《写真3》ボールの通った道を追ってくるバツにさわるとアウトだよ

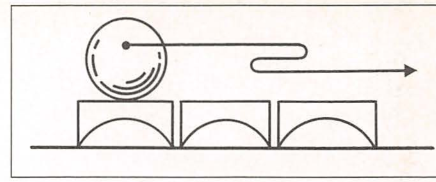


▲《写真4》クリアしたときの得点がハイスコアだと名前が書ける

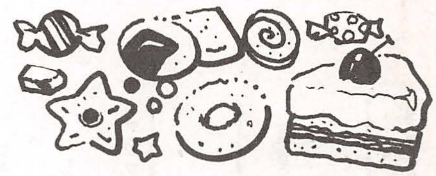
★こんにちは，影さん。はじめてOFにだします。友達がプログラムを送ったのでよろしく。(群馬県吾妻郡・福田曜平16才)……【影：おっ？お友達もベーマガの読者様なのかい？すばらしいねえ。君のお友達全員がベーマガ読者になるよう，がんばりたまえ！】



《第１図》台の移りかた



《第２図》まあぶるの動きの説明



ボーナス・ポイントがあります。一見他の台と同じ台ですが，そこを通ると100点もらえます。

お菓子，ボーナスを取るとバツは少しの間動かなくなります。後半のステージではこれを上手に使いましょう。

得点は，残り時間（max200）＋ステージ数×10＋ボーナスで，クリア時に加算されます。それからステージは17まであります。

ゲームを終えるときはタイトルでESCキーを押してください。スコアなどの記録がディスクにセーブされます。

このゲームでは，まあぶるがどこらへんまで台に乗っていることになっているかを把握することが大切です（とくに縦方向）。

ぷろぐらむ

リスト１を入力し，RUNしてください。ディスクに必要なファイルが作成されます。**リスト１**はもう必要ありません。プレイするときは**リスト２**をRUNしてください。

スピード・アップのため，まあぶるの画面はみだし，台からの落下に，ON ERROR GOTOを使っています。760行で宣言しています。最初は削除しておいたほうがデバグしやすいでしょう。

さいごに

キャラの修正をしてくれたAKIRAにThanks！

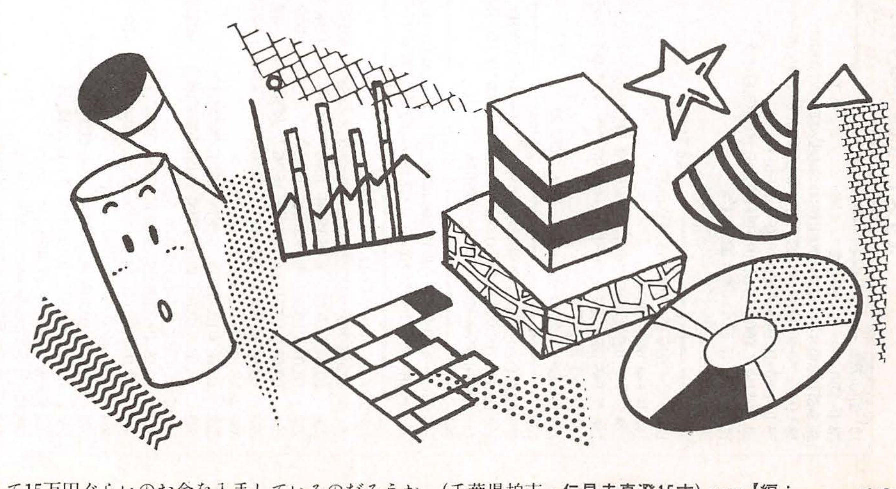
それでは！

《第１表》変数表

変数	内容
L, M	まあぶるの座標
A, B	まあぶるの移動量（０～４）
Z( )	まあぶるのグラフィック
I	スコア（０～）
K	まあぶるの残り（０～２）
O	お菓子の食べた数（０～３）
P	面数(ステージ)（１～17）
Q	ボーナス・ポイントを通ったか？（通った…１，通らない…０）
R	今までにいった最高の面数（１～17）
S	スティック（０）
D, E, F, G, H, J…	雑用
Y(1～17)	各面でのハイスコア
Y(0)	１～17面間内での通しのハイスコア
Y$(1～17)	各面でのハイスコアの人の名前
Y$(0)	１～17面間内での通しのハイスコアの人の名前
U(, ,)（面数，X座標，Y座標）	全画面データ（０…空白，１…道，２…お菓子，３…ボーナス・ポイント）
X(,)	プレイしている面の面データ（Uと同じ内容がはじめに入る）
V(,)（面数，０…X座標，１…Y座標）	スタート時の各面でのまあぶるの座標
A$, B$	雑用
C$( )	お菓子のキャラ（０…ペロリン・キャンデー，１…ケーキ，２…プリン）
N$	プレイヤーの名前
FO( )	まあぶるの通った台
FI	FOの書き込み用
FS	FO中のバツ表示開始位置
FE	FO中のバツ表示終了位置
W1～4	ウィンドウの座標

《リスト１》まあぶるずのファイル作成プログラム・リスト

```
10 '=====================    ハ イ  ス コ ア    ====================
20 OPEN"O",#1,"MH":FOR A=0 TO 17:WRITE #1,100,"---":NEXT:WRITE #1,1,"":CLOSE #1
30 SET "MH","S":SET "MH","R"
```



★高校生ぐらいの年令の人は，どうやって15万円ぐらいのお金を入手しているのだろうか。（千葉県柏市・仁昌寺真澄15才）……【編：それは，きっと小さな頃からコツコツとためてたんじゃないかな。みんなもガンバってね！】

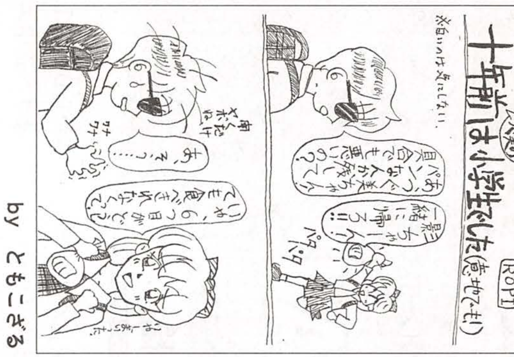
《リスト2》まあぶるずのメイン・プログラム・リスト

```
10 GOTO 730:'================== メ イ ン ==================
20 IF STRIG(0)=-1 THEN 210
30 S=STICK(0):A=A-VX(S)*(VX(S)*A<4):B=B-VY(S)*(VY(S)*B<4)
40 LINE(L,M)-(L+14,M+14),PSET,0,BF:L=L+A:M=M+B:PUT@(L,M)-(L+12,M+12),Z,PSET,7
50 D=(L+6)/16:E=(M-29)/16:FO(FI)=D:FO(FI+1)=E
60 FI=FI+2*( FO(FI-2)<>D OR FO(FI-1)<>E )*( X(D,E)=1 )
70 FT=FT+1:IF FT>11 THEN GOSUB 170
80 IF X(D,E)=1 THEN 20
90  '====================== 頂きまーす！ ======================
100 D=(L+6)/16 :E=(M-29)/16 :F=X(D,E)
110 IF F=0 THEN ERROR
120 IF F=2 THEN LOCATE 2*D-1,2*E+4:PRINT D$(-(E=1)-2*(X(D,E-1)<>0))+"←←↓アア"+E$(-(X(D,E+1)=0)):O=O+1:FT=FT-20
130 IF F=3 THEN LOCATE 2*D-1,2*E+4:PRINT "テツ←←↓テト":Q=1:FT=FT-20
140 IF O=3 THEN 230
150 X(D,E)=-(F=1)-(F=3) :LOCATE 39,4 :GOTO 20
160  '====================== 追いかけ ======================
170 LOCATE 2*FO(FE)-1,2*FO(FE+1)+4:PRINT "イイ←←↓イイ":X(FO(FE),FO(FE+1))=1
180 LOCATE 2*FO(FS)-1,2*FO(FS+1)+4:PRINT "ナニ←←↓ヌネ":X(FO(FS),FO(FS+1))=0
190 FE=FE+2:FS=FS+2:FT=(FI-FS)/2:RETURN
200  '====================== ジャンプ ======================
210 FOR D=-5 TO 5:FOR F=0 TO 100:NEXT:LINE(L,M)-(L+14,M+14),PSET,0,BF
220 L=L+A:M=M+B+2*D:PUT@(L,M)-(L+12,M+12),Z,PSET,7:NEXT:FT=FT+3:GOTO 50
230  '====================== ク リ ア ！ ======================
240 W1=4:W2=4:W3=27:W4=14:GOSUB 690
250 H=-(200-TIME)*(TIME<200):F=H+100*Q+P*10:PAUSE 10:TEMPO 7500:PLAY "V1307"
260    COLOR 5:LOCATE  6, 6:PRINT USING "<< STAGE ## CLEAR >>";P
270    COLOR 4:LOCATE  5, 9:PRINT USING "     SCORE : #####  ";I
280    COLOR 6:LOCATE  5,11:PRINT USING "  REST TIME :  ####  ";H
290    COLOR 3:LOCATE  5,13:PRINT USING "      BONUS :  ####";100*Q+P*10:PAUSE10
300 WHILE H>0:I=I+1:H=H-1:PLAY "A3"
310    COLOR 4:LOCATE 19, 9:PRINT USING "#####";I
320    COLOR 6:LOCATE 19,11:PRINT USING " ####";H     :WEND:G=100*Q+P*10:PAUSE 5
330 WHILE G>0:G=G-1:I=I+1:PLAY "A3"
340    COLOR 4:LOCATE 19, 9:PRINT USING "#####";I
350    COLOR 3:LOCATE 19,13:PRINT USING " ####";G     :WEND
360 W1=6:W2=13:W3=37:W4=17:GOSUB 690
370   COLOR  5:LOCATE  8,14:PRINT "  HI-SCORE IN STAGE";P;":";Y(P);"+."
380   COLOR  6:LOCATE  8,16:PRINT "YOUR SCORE IN STAGE";P;":";F   ;"+."
390 KEY 0,"":IF F=<Y(P) THEN 430
400 W1=1:W2=19:W3=38:W4=21:GOSUB 690
410 KEY 0,N$+STRING$(LEN(N$),"+"):Y(P)=F
420    COLOR 4:LOCATE  3,20:INPUT "May I have your name,please";N$:Y$(P)=N$
430 W1=12:W2=18:W3=30:W4=20:GOSUB 690
440 TIME=0:REPEAT:G=(G MOD 7)+1:COLOR G:LOCATE 14,19:PRINT "PUSH SPACE KEY!"
450 UNTIL STRIG(0)=-1 OR TIME>60
460 K=K-(K<2):P=P+1:R=-R*(R>P)-P*(R=<P):KEY 0,"":IF P>17 THEN 630 ELSE 1260
470  '================== ミスッた・ゲーム オーバー 1 ==================
480 RESUME 490
490    PAUSE 15:W1=3:W2=9:W3=36:W4=18:GOSUB 690
500    K=K-1:TIME=0:REPEAT
510              LOCATE  5,11:PRINT "The marble slips off the road."
520 IF K<0  THEN LOCATE 14,13:PRINT "- GAME OVER -"                    ELSE LOCATE 10,13:PRINT "Th
e rest are";K;"marble."
530              LOCATE 14,16:PRINT "PUSH ANY KEY !"
540 G=(G MOD 7)+1:COLOR G:UNTIL INKEY$(0)<>"" OR TIME>60
550 IF K>-1 THEN 1260 ELSE IF I=<Y(0) THEN 920
560 W1=1:W2=5:W3=36:W4=9:GOSUB 690
570     COLOR  4:LOCATE  3, 6:PRINT "  HI-SCORE IN STAGES 1-17:";Y(0);"+."
580     COLOR  6:LOCATE  3, 8:PRINT "YOUR SCORE IN STAGES 1-17:";I   ;"+."
590 W1=2:W2=15:W3=38:W4=17:GOSUB 690
600 KEY 0,N$+STRING$(LEN(N$),"+"):Y(0)=I
610     COLOR  7:LOCATE  4,16:INPUT "May I ask your name,please";N$:Y$(0)=N$
620 GOTO 920
630  '==================== ゲーム オーバー 2 ====================
640 W1=8:W2=17:W3=36:W4=21:GOSUB 690
650 TIME=0:REPEAT:LOCATE 10,18:PRINT "You clear the last stage!"
660             LOCATE 16,20:PRINT "_ game over _"
670             G=(G MOD 7)+1:COLOR G:UNTIL INKEY$(0)<>"" OR TIME>60:R=17
680 IF I=<Y(0) THEN 920 ELSE KEY 0,"":GOTO 560
690  '==================== ウインドウ オープン ====================
700 LINE(W1*8  ,W2*8  )-(W3*8+7,W4*8+7),PSET,0,BF
710 LINE(W1*8+1,W2*8+1)-(W3*8+6,W4*8+6),PSET,7,B
720 LINE(W1    ,W2    )-(W3    ,W4    )," ",BF:KEY 0,"":RETURN
730  '==================== 初期 設定 1 ====================
740 INIT :CLICK OFF :DEFINT A-Z :WIDTH 40,12,0,2 :CGEN 1 :KMODE 1 :KLIST 0
750 DIM U(17,19,8),V(17,1),X(19,9),Y(17),Y$(17),Z(33),FO(1000)
760 ON ERROR GOTO 470
770 C$(0)="オカ←←↓キク←←↓ウエ"  :C$(1)="ケコ←←↓サシ←←↓ウエ" :C$(2)="スセ←←↓ソタ←←↓ウエ"
780 D$(0)="アア":D$(1)="  " :D$(2)="ウエ" :E$(0)="" :E$(1)="←←↓アア"
790     LOCATE 11,5:PRINT "ちょっと 待ってネ！"
800 FOR F=32 TO 176:A$=MID$(CGPAT$(F),1,8):DEFCHR$(F    )=A$+A$+A$:NEXT
810 FOR F=135TO 139:A$=MID$(CGPAT$(F),1,8):DEFCHR$(F+ 66)=A$+A$+A$:NEXT
820 RESTORE 1460:FOR F=177 TO 200:READ A$ :DEFCHR$(F)=HEXCHR$(A$) :NEXT
830 FOR J=1 TO 17     :READ A$ :H=1 :FOR D=1 TO 19
840 FOR E=0 TO  1     :B$=RIGHT$("000"+BIN$(VAL("&h"+MID$(A$,H,1))),4):H=H+1
850 FOR G=1 TO  4     :U(J,D,4*E+G)=VAL("&h"+MID$(B$,G,1)) :NEXT:NEXT:NEXT
860 READ A,B,C,D,E,F :U(J,A,B)=2 :U(J,C,D)=2  :U(J,E,F)=2
870 READ E,F,A,B      :U(J,E,F)=3 :V(J,  0)=A  :V(J,  1)=B :NEXT
880 OPEN"I",#1,"MH":FOR F=0 TO 17:INPUT#1,Y(F),Y$(F):NEXT:INPUT#1,R,N$:CLOSE #1
890 FOR E=0 TO 12:READ A$:FOR D=0 TO 12:PSET(D,E,VAL(MID$(A$,D+1,1))):NEXT:NEXT
900 GET@(0,0)-(12,12),Z,7:WIDTH 40,25:KMODE 0
910 VX(4)=-1:VX(6)=1:VY(8)=-1:VY(2)=1
920  '==================== タ イ ト ル ====================
930  CLS 4:PRW 254:SYMBOL(20,20),"MARBLES",5,4,&H34,0,PSET          :' ―――
940  COLOR 1:LOCATE 17, 6:PRINT "Volume 2"                          :'  画
950  COLOR 5:LOCATE 15,11:PRINT "START:++++++++↓CONTINU:++++↓END:"   :'  面
960  COLOR 6:LOCATE 21,11:PRINT "SPACE+++++↓RETURN++++++↓ESC"        :'
970  COLOR 2:LOCATE  7,20:PRINT "1991(?) Programed by OSAMU"         :'  表
980          LOCATE  9,21:PRINT "1993 Arranged by OSAMU"             :'  示
990          LOCATE 10,22:PRINT "Ch.Arranged by AKIRA"               :' ―――
1000 G=1 :D=22 :E=140 :TIME=0                                        :' ―――
1010 FOR F=1 TO 5:FOR H=-6 TO 6:A$=INKEY$(0)                         :'  ビ
1020  IF A$=" " OR A$="←" OR A$="→" OR TIME>30 THEN F=5:H=6 ELSE A$="":'  イ
1030  LINE (D,E)-(D+14,E+14),PSET,0,BF:D=D+4*G:E=E+4*H               :'  玉
1040  PUT@ (D,E)-(D+12,E+12),Z,PSET,7:FOR J=0 TO 10:NEXT:NEXT        :'  動
1050  PALET@ 0,1,0,INT(RND*7)+1,INT(RND*7)+1,5,6,7:NEXT:G=-G         :'  く
1060 IF TIME<30 THEN 1140                                            :' ―――
1070 CLS4:COLOR   7:LOCATE 13,1  :PRINT "<< MARBLES >>"              :' ―――
1080     COLOR   2:LOCATE  9,3  :PRINT "STAGE  HI-SCORE  NAME"       :'  ハ
1090  FOR F=0 TO 17:G=F MOD 3                                        :'  イ
1100     COLOR 4+G:LOCATE 11,F+5:PRINT USING "## ····##### ·· ",F,Y(F):'  ス
1110             LOCATE 26,F+5:PRINT Y$(F)                    :NEXT:' 表 コ
1120     COLOR   4:LOCATE 10,  5:PRINT "1-17"                        :' 示 ア
1130     REPEAT   :UNTIL TIME>40 OR INKEY$(0)<>"":GOTO 930           :' ―――
1140 IF A$="" THEN 1010
1150    P=1:PALET@ 0,1,0,3,4,5,6,7
1160 IF A$<>"←" THEN 1190                                            :' ―――
1170    OPEN "O",#1,"MH":FOR F=0 TO 17:WRITE #1,Y(F),Y$(F):NEXT      :' データ
1180    WRITE #1,R,N$:CLOSE #1:SET "MH","S":SET "MH","R":END         :' セーブ
1190 IF A$<>"→" THEN 1250                                            :' ―――
1200    REPEAT:CLS 4:KMODE 1:WIDTH 40,12:KEY 0,""                    :'  ス
```


★すごいなあ，電波新聞社って。グラサンかけてるサルがいるもんなあ。年をとらない人もいるし。(北海道赤平市・フェニックス17才)
……【影：グラサンかけてるサル？どこにいるの？**編集長**：影くん，これを見たまえ。影：えっ？鏡がどうかしたんですか？】

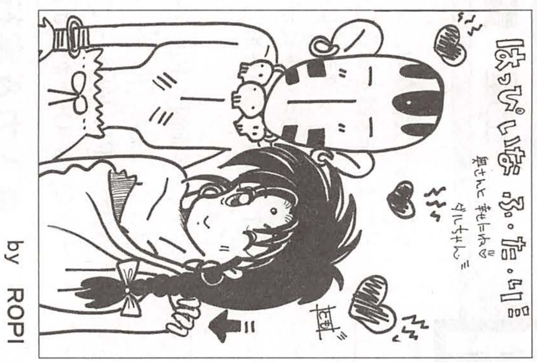
```
1210    COLOR 5:LOCATE  6,2:PRINT"どのステージから始めますか?"       :'   テ
1220    COLOR 6:LOCATE  4,5:PRINT"1 から";R;"の範囲で入力して下さい。":' 選 エ
1230    COLOR 7:LOCATE 19,7:INPUT">",P                                :' 択 ジ
1240    P=INT(P):UNTIL 0<P AND P=<R:WIDTH 40,25:KMODE 0               :' ────
1250 K=2:I=0
1260 '========================  画面 1  ========================
1270 CLS 4:COLOR 6:LOCATE  1,0:PRINT "ノノ ノノノ ノハ ノハ ノ   ノノノ ノノノ"
1280       COLOR 5:LOCATE  1,1:PRINT "ノノノ ノノノヘノヘノ   ノ   ノ "
1290       COLOR 4:LOCATE  1,2:PRINT "ノノ ノノノ ノノノ ノノノ ノ   ノノ  ノノノ"
1300       COLOR 3:LOCATE  1,3:PRINT "ノノノノノノノノノ   ノ     ノ"
1310       COLOR 2:LOCATE  1,4:PRINT "ノノノノノノ ノノノ ノノノ ノノノ ノノノ"
1320       COLOR 3:LOCATE 30,1:PRINT "MARBLES"
1330 '========================  画面 2  ========================
1340 PRW 254:LINE(8,48)-(311,183),PSET,2,BF:COLOR 7:LINE(1,7)-(38,22),"ア",BF
1350 FOR D=1 TO 19:FOR E=1 TO 8:F=U(P,D,E):X(D,E)=F
1360  IF F=1 OR F=3 THEN LOCATE 2*D-1,2*E+4:PRINT "イイ←→↓イイ←←↓ウエ"
1370  IF F=2          THEN LOCATE 2*D-1,2*E+4:PRINT C$(INT(RND*3))
1380 NEXT:NEXT  :COLOR 5:LOCATE    29,    3:PRINT USING "STAGE:  ##";P
1390             COLOR 6:LOCATE    29,    4:PRINT USING "SCORE:#####";I
1400 A$="O5C3R0A2R0A2D3R0B2R0B2A3GA":PLAY 200:PLAY@ "V12"+A$+":V9R6"+A$
1410 SYMBOL(40,80),"START",6,7,0,0,PSET:PAUSE 10:CLS 0
1420 '========================  初期 設定 2  ========================
1430 L=V(P,0)*16-8 :M=V(P,1)*16+32 :FS=6 :FE=0 :FI=8 :FT=-15
1440 FOR D=0 TO 8 STEP 2:FO(D)=V(P,0):FO(D+1)=V(P,1):NEXT
1450 A=0 :B=0 :O=0 :Q=0 :COLOR 7 :LOCATE 39,4 :TIME=0 :GOTO 20
1460 '====================  P C G  データ  ====================
1470 DATA  0000000000000000 0F0F0F0FF0F0F0F0 FFFFFFFFFFFFFFFF :'   バック
1480 DATA  FFFFFFFFFFFFFFFF FFFFFFFFFFFFFFFF AA55AA55AA55AA55 :' ブロック (上)
1490 DATA  D5AAD4B0E0808080 FFFFF8E7D0F0F0F0 000000071F3F7F7F :' ブロック (下)
1500 DATA  0080600804000000 FFFF1F07F3F3F1F1 000000E0F8FCFEFE :'
1510 DATA  FCF8F1E3E6E5E5E5 FCF9F3E7EFEFEFEF A850A143A645A545 :'ペロリン
1520 DATA  0301F80CF494748C 03F9FCFEFEFEFEFE 0201F80CF494748C :'   キャンディー
1530 DATA  E6F3E2E4C18B9387 E7F3E6ECC99BB387 A653A04080018205 :'
1540 DATA  FA04F903FFFFFFFF FEFCF903FFFFFFFF FA04F801AA55AA55 :'
1550 DATA  FFFEFCF9F3E7CF9F FFFEFCF9F3E7CF9F AA54A851A3478F1F :'ショート ケーキ
1560 DATA  0F0703090DFDE105 0F67F3F9FDFDE11D 0A0502090CFDE01D :'
1570 DATA  B88087BF87B88083 B887BFBFBFBFB883 B807BF3F873FB801 :'
1580 DATA  1DFD1DE5010F7FFF FDFDFDFDE10F7FFF FCFD1CFDE0052A55 :'
1590 DATA  FFF8F2E7EAC4D884 FFF8F3E7EFCFDF9F AA50A047AF4F9F1F :'   プリン
1600 DATA  FF1F0F17170B0B05 FF1FCFE7E7F3F3F9 AA150AE5F2F1FAF9 :'
1610 DATA  157F7F9DC7F1F7F8 1F6A709EC5F0F6F8 1F7F7F1F8751A750 :'
1620 DATA  04F7DAF5F38FEF1F F8800001030F8F1F F8FCFCF9E285EA15 :'
1630 DATA  FF80BFB4B5B5B5B4 FF80BFBFBFBFBFBF AA00BF34B535B534 :'   ボーナス
1640 DATA  FF01FD4555555545 FF01FDFDFDFDFDFD AA01FC4554555445 :'
1650 DATA  BF80FDFDFDFDFDFC BF80FDFDFDFDFDFC BF00A955A955A954 :'
1660 DATA  FD01BFBFBFBFBF3F FD01BFBFBFBFBF3F FC01AA95AA95AA15 :'
1670 DATA  FFCFCF8383C1E1F1 FFD7BFFFBFDFEEF4 FFEFC78381C0E0F1 :'   パ  ツ
1680 DATA  FFEFF3E18183878F FFEBFDFFFDFB772F FFF7E3C18103078F :'
1690 DATA  FFF0F0E18183C7FF FDFEFFFEFDBBD7EF FBF1E0C08183C7EF :'
1700 DATA  DF1F078783C1E3FF 3F7FFF7FBFDDEBF7 DF8F070381C1E3F7 :'
1710 '====================  ステージ  データ  ====================
1720 DATA 00C0DEDEC0C3C3C3C3C3C3C3C3C3037B7800, 3, 5,10, 1,13, 8,18, 5, 2, 1
1730 DATA FFC3C3E3130300C3FFCF00C0C0FF8303003E7E, 2, 2, 3, 8,19, 2,10, 8,19, 3
1740 DATA 7E7E00C7E76000C0E3E3E3C006666660037776, 1, 5, 5, 6,10, 1,15, 7,10, 8
1750 DATA F8F800C0C480F0F3030303F3F7C5C0C0187E66, 1, 3, 2, 2,10, 7,14, 8,19, 7
1760 DATA 7C450101F199083821E18784C66223E181C77C, 1, 4, 6, 1,16, 2,10, 8, 2, 2
1770 DATA 1CDDC1A189C14140008181E161610101717000, 5, 8,13, 3,17, 4,17, 8,11, 8
1780 DATA C2DE0000C0CC0C0000C3C38098998101036378,14, 5,14, 8,19, 4, 1, 7, 1, 1
1790 DATA 66E7C30000307363018001313030010 0C3E766, 2, 7,10, 1,15, 8, 3, 8,13, 3
1800 DATA 242F2520272107A047A204E00F252720272527, 2, 5,12, 1,17, 6,10, 7, 9, 2
1810 DATA 0E8E908884A281829C1C10204083938344281 0, 2, 6, 9, 1,15, 1, 6, 1,15, 7
1820 DATA C3A320A0A1808081A0202120A0816080E1AB0E, 2, 1, 4, 3, 1, 7, 7, 1, 2, 7
1830 DATA 7E818191890E8080003F800080980F0001C1CF, 4, 4, 5, 5,11, 1,10, 8,19, 1
1840 DATA 81412111214182849818192141808989898986, 1, 1,16, 8,18, 1, 5, 8,10, 4
1850 DATA DC8101812111 0111F1C00000C7C70001C0617E, 9, 8, 9, 3,13, 7, 6, 4, 2, 8
1860 DATA 808F8081801F0002001EC000800EF800027E00, 2, 5,13, 1,18, 4, 1, 1,18, 2
1870 DATA 83834428102040824528112041808181818F00, 1, 1,15, 1,16, 8, 1, 8, 2, 1
1880 DATA C0C8044000840040840080C707400080004511,11, 1,12, 7,18, 8,12, 2,19, 8
1890 '====================  まあぶる ぐらふぃっく でえた  ====================
1900 DATA 000055555 0000,0055555555500,0555777555550,0557777555550,5557755555555
1910 DATA 5557755555515,5555555555551,5155555555151,5555555151511,0515151515110
1920 DATA 0151515511110,0011111111100,0000111110000
```

評…お幸せに!(つぐ美)



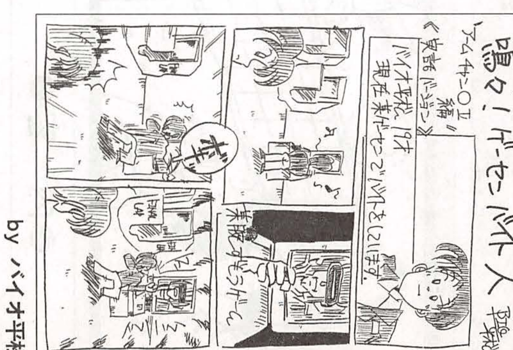
by ともこざる

評…わぁ〜!(影)



by ROPI

評…ほどほどにね!(編)

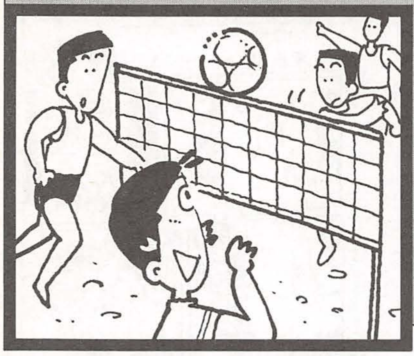


by バイオ平松

X1 turbo

★この年になって,つぐ美さんの気持ちがよーくわかりました。つぐ美さん,弟子にしてください!(愛知県名古屋市・谷口良一19才)……
【影:君,それだけはやめたほうがいいぞ!すっごくコワイんだから!つぐ美:何かいった?(ギロッ)影:いっ,いやべつに…。ねっ?】

X68000(X-BASIC V2.0)用



2人〜4人で遊べるバレーボール

B-BALL
（ビー ボール）

土屋　貴稔

●内　容●

4〜5年前にベーマガ誌上に発表されたBALLBALLというバレーボール・ゲームの4人版です。一応シングルス・モードもつけておきました。

●遊びかた●

ジョイスティックを2本用意してさらに友達を3人用意します。P1（赤）はジョイスティック1で操作します。トリガ1でアタック&レシーブ。トリガ2で垂直ジャンプします。移動は左右に動けます。P2（黄）はZCで左右。Sでジャンプ。TABキーでアタックです。P3（青）はカーソル・キーの左右で移動。上キーでジャンプ。_（アンダー・バー）でアタックです。P4（緑）はジョイスティック2で操作し，操作系はP1と同じです。ちょっとキーボードのキーの割り当てが変ですがコンパクト・ユーザーのことを考えてこうなりました。なお，シングルス・モードでは，赤と緑を操作します（つまり，ジョイスティックがやはり2本必要なのです）。相手のコートにボールを叩き込めば1点入り，15点先取したチームが勝ちです。

タイトル画面でF10キーを押せばOSに戻れます。また，F1キーでターボモードのON/OFF，F2キーでシングルス・モードのON/OFFができます。

●入力＆実行方法●

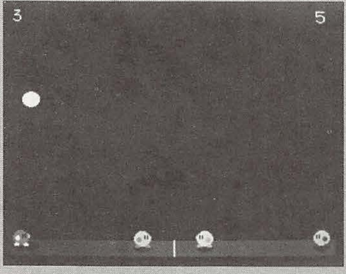
X-BASICを立ち上げてリストを入力していってください。データ部分のアルファベットは半角，大文字で入力してください。入力し終えたらここで必ずセーブしておいてください。RUNするとBBALL.Xというファイルを作成しはじめます。「BBALL.Xを作成しました。」とでたら成功です。SYSTEMと入力しOSに戻ったらHuman68kのコマンドラインからBBALLリターン・キーで実行できます。途中エラーがでたりしたら，よくリストを見直して修正，セーブ，RUNを繰り返してください。

●最後に●

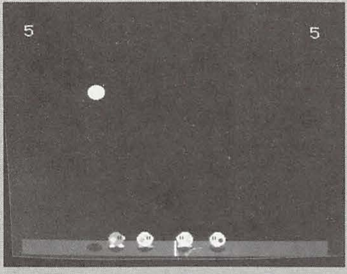
音楽は一切つけていないので遊ぶときはバックに好みの音楽をかけておくか無限ループするOPMファイルを流しておくとよいでしょう。

冒頭でBALLBALLの4人版です。なんて書きましたが，ひょっとしたらゲーム・バランスとかがちがうかもしれません。というのは当時，友人がBALLBALLを見てMSX用に似たようなゲームを作ってくれて，それをさんざん遊ばせてもらい，その記憶を元に作ったものだからです。

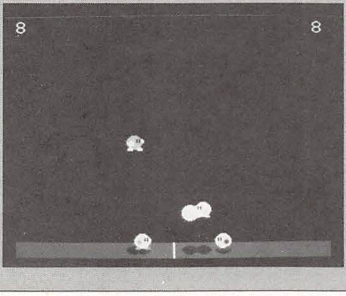
★　　★



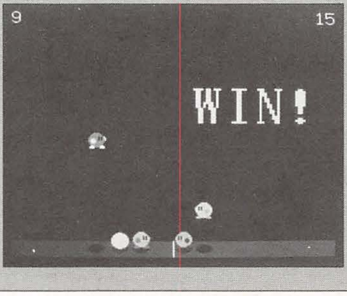
◀《写真1》下にいるときはレシーブをしてジャンプ中はアタックをします



◀《写真2》レシーブで高くあげたボールにあわせてジャンプしてアタックだ！



◀《写真3》いつも同じタイミングでアタックを打っているとブロックされるぞ



◀《写真4》相手より先に15点取ることができると勝ちです。

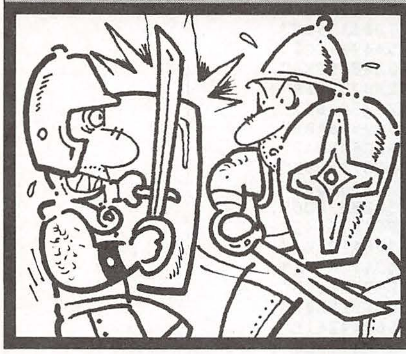
★影さん！明日は晴れるかなぁ。（兵庫県神戸市・WinnerS）……【つぐ美：晴れたらいいね♪晴れたらいいね♬ねっ！ベーマガ編集部でドリカムをやりましょう。パートナーは…編集長とDr.D!?や，やだ〜！】

B-BALLのプログラム・リスト

```
  10 /*      SAVE"MAKEBB.BAS"
  20 /* BBALL.X 作成プログラム    1993.3 programmed by Takatoshi.Tsuchiya
  30 /* 「B-BALL」Ver 1.00                                  for X68000/10MHz
  40 dim str d(64)[66]={
  50 "4855VM6D8J31AGI6AKD6LZZZG4EB9J56C4EB9HG2EE70C24E4F4EB9I04224EB9JC4",
  60 "40C4EB90I31270C14E4F4EB9GI864EB9J10E4EB9J1B44EB9J2CA4EB9J1D04A79EF",
  70 "J9F467124EB9J32C720670FE51C8FFFE51C9FFF84A79J9F267144EB9J544721CC2",
  80 "70FE51C8FFFE51C9FFF860922039GH6D851C8FFFE60A041F9JA3443F9JA0845FE3",
  90 "9JA2842460C510G166144EB9J1689079J70C6B5042514252604A32064EB9J5D0FD",
 100 "B67CH1661432BCH14269H2337CFFFFH44269H6602852520C52H366204252301007",
 110 "D042B07CHE6714B07CG82670EB07CG8F6708B07C0102670230805888508954 8A08",
 120 "5246BC7CH4668E4E7541F9JA3043F9J9FA0C51H1661A4EB9J1685269H80C69HFAF",
 130 "H86B343369HAH86G65279JA323029HCD179JA303039JA30D069HCB07CHE6708B9E",
 140 "07C010267024E754469HC4E753029H65240334I6907C012C6B0E334I63029H45D6",
 150 "240334I43029H2D069H6334I2907C012C6B0E334I23028H25240314I23028H2DD6",
 160 "069H4314I24E7541F9I0A3043F9JA447C0432D032FC0103588851CEFFF64E75442",
 170 "1F9JA0843F9J9FA45F9JA347CG3039J70CB0790IA326A2A0C79G88GHA306A103B4",
 180 "3FCH2HG9F45279J9F84E7533FCH1J9F452790I9F64E7532064EB9GH654B47CH1DA",
 190 "66I903039JA3090524EB9J69EBE7CHF6A7A3039JA32906AH24EB9J69EBE7CHF6EB",
 200 "A64BC7CH26B08337CFFFFHC6G6337CH1HC0C5I1674032BCH14269H2337CFFFFH03",
 210 "44269H63039JA3090524EB9J69E3347H83347HA334IC3039GHA30B05266044261E",
 220 "9HC61GFE9E6GA4251237CP85088588A5246BC7CH466GFF1E4E754EB9J5AA41F9E6",
 230 "HGA3043F9GEBI7C0922D8588951CEFFFA4EB90I5C04E754EB9J5AA41F9J6DC4313",
 240 "F9GEBI7C09588922D851CEFFFA4EB9J5C04E7541F9J9F2203CK32425851C8FFFF0",
 250 "C33FCH2J9F441F9J9FA203CK2E425851C8FFFC41F9J70443F9GHA347C0332D83D1",
 260 "2F9HG70C51CEFFF64A79I09EC661423FCNIA3823FCOHA3A43F9J9FA32BCH14262A",
 270 "9H24269H44269H64269HC33F90I712JA320C79G02J9F4670C33F9HG71KA306GA91",
 280 "33F9J70EJA30424142427023 4E4F3039J9F6B07CHF660833FCH1J9F24EB9J6B286",
 290 "323CG1E424270234E4F3039J9F8B07CHF660833FCH2J9F24EB9J6B24279J9F4494",
 300 "EB9J1B44E7543F90I9D470BA4E4F43F9GH9E070B84E4F4E754EB9J53643F9J93D7",
 310 "870BD4E4F4A79J9EC660A43F9J97670BD4E4F0CB9J28AJ6D8660A43F9J96270BD1",
 320 "D4E4F323CH6343CHB70234E4F43F9J98E70214E4F323CHD343CHD70234E4F43F95",
 330 "9J9A470214E4F4241343CHE70234E4F43F9J9AC70214E4F323CHD7G44E4F08J47E",
 340 "6726323CG1070104E4F70AE4E4F3F3C0H3F3CHEFF23588F4879J9EE4267FF0C5A2",
 350 "C8FFFG323CHC7G44E4F08J367280CB9J514J6D8670E23FCGH514J6D86HFF2E2304",
 360 "FCJ28AJ6D86HFF2G8J4671E4A79J9EC660C33FCG01J9EC6HFF064279J9EC6HFE61",
 370 "FC4241703B4E4F08J666GFF6670B54E4F123CH2702A4E4F4E750C79HFHG9F666AD",
 380 "0A33FCG1J094E6G833FCG9K94E43F9J94E70BD4E4F4E75720E70104E4F70AF4ECC",
 390 "4F70904E4F70C04E4F612A41FA01B643F9GEB8H705F22D851C8FFFC41FA032447E",
 400 "3F9GE82220303CG3F22D851C8FFFC61184E752F09227CM70814E4F23CKA5822569",
 410 "F4E752F092279JA5870814E4F225F4E7574G76G4A416712B27CH1672AB27CH2654",
 420 "74AB27CG036764703B4E4F08J5660276010 8J36602740108J2660274FF4E7572E3",
 430 "057G44E4F08I02670274FF08J46702740172037G44E4F08GH7670276014E7572EE",
 440 "077G44E4F08J3670274FF08J567027401080I4670276014E75323CH1609674G4DF",
 450 "A416712B27CH16718B27CH26720B27CH36728703B4E4F08J667244E7572027G416",
 460 "4E4F08K66164E7572067G44E4F08I0466084E75323CH160D274014E757EG3EG437",
 470 "A406B047G14E75303CFFFF44474E7541F9J9D3028JFFFF80FCHA484G6402030189",
 480 "1G4240484066EE224870214E4F4E750I51401J20101G020201H24301H24401H297",
 490 "0102H20102H20102H24102H241020G2G1H7HAG1IF7G18GF8G32422D42414C4C20E",
 500 "070726F6772616D65642062792093798 9AE8B4D96AB20313939332E33M55I555DB",
 510 "5H55555G555555G555555055555550555555505555555055555550555555505559",
 520 "55555G555555G555555H55555I5555IG5555K5555I55555H555555G555555G5512",
 530 "555550555555505555555055555550555555505555555055555 5G555555G555546",
 540 "5H5555I55P111I1111H11111G111111G111111011111110111221101122221 0107",
 550 "12222101122221G112211G111111H11111H22111G222211G2222G11K111GH11136",
 560 "1I11111H131312G131311201313112013131120111111G111111G11111H11111D9",
 570 "H1111I11122H112222I2222L444H44444G444444044444440444444404444444456",
 580 "G444444H44444J444GZZQ44K4444I44444H444444G444444G444444G44444H4446",
 590 "44I44KZZW47D7E73908433381EF71H1H1H1H1H10G1H1H1H1IDF1D7F490843H00",
 600 "1H1H1H1H1H1H1H1H1H1H1IB27E31FC0842H1KZI1UD3AC70C70843L10G1H1H107",
 610 "OR1K14G3CJ946030337C902G422D42414C4CJ01H5K95C0202F0F102G57494E2149",
 620 "KB8G69J97G101CFC902G545552424FI19002EJ9840101607902GBCDDB8DED9BDA3",
 630 "CFAFC1005055534820545249474745522042555 4544F4E2021G313939332E33197",
 640 "70726F6772616D6D6564206279205461 6B61746F7368692E5473756368 6979619E",
 650 "0ZFG1H1G64C0FFFFG8HFH8G1GFFFFFFFFH1P2H60GAH6H6HAH6G06H6H6H6H8G12FE",
 660 "H8G14HCH6H6HEH6G1H58H60GCG1AHAH6G6AG06G16H6H6H8H6HAHAH6HAH6HAHEHEB",
 670 "8HCHA0038H8G12G2EH6G16H8H6G16H8G14H6G12H6HAHAHCHAH6G1AH40G8H8H4H75",
 680 "8H4G0EHEH6G1IEH6H6H6H8HAHCH6HAH8HEH80016G16G14G3H2H0CHEG1IAHAG28BC",
 690 "HAHAH6G56HCGFG288G16G14G1449"}
 700 dim char c(127)
 710 str a[255],b[255],n
 720 int ai,i,j,k,L,sum,gyou=50
 730 print "おまちくださいまし…"
 740 for i=0 to 64:sum=0:for j=0 to len(d(i))-3:n=mid$(d(i),j+1,1):sum=sum+asc(
n):next
 750 if right$("0"+hex$(sum),2)<>right$(d(i),2) then print gyou;"行がおかしい様
ですが…":end
 760 print gyou;"行ＯＫ":gyou=gyou+10
 770 next
 780 print "チェックサムＯＫ BBALL.Xを書き出し中"
 790 ai=fopen("BBALL.X","c")
 800 for i=0 to 64:for j=0 to len(d(i))-3
 810 n=mid$(d(i),j+1,1)
 820 if n>"F" then for k=1 to asc(n)-69:a=a+"0":next else a=a+n
 830 next
 840 L=len(a):if L mod 2=1 then b=left$(a,L-1):a=right$(a,1) else b=a:a=""
 850 L=len(b)¥2
 860 for j=0 to L-1:c(j)=val("&H"+mid$(b,j*2+1,2)):next
 870 fwrite(c,L,ai)
 880 next
 890 print "BBALL.Xを作成しました。"
 900 end
```


★Dr.D殿。6月号でも長崎県の石倉君より同様の希望がありましたね。素人にとってエラー・メッセージの対策は大変苦労するところです。が，パソコン・レクチャーで大特集というのはいかがでしょう。つぐ美さんの意見をぜひ。（富山県高岡市・南林正敏）……【つぐ美：◎】

X68000(X-BASIC V2.0)用



一対一の男の戦い

闘技場（とうぎじょう）

坂本　蔵

内　容

2人で遊ぶ対戦アクション・ゲームです。

遊びかた

ジョイスティックを2本使います。それぞれ，「Ⓐボタン」で攻撃し，「Ⓑボタン」を押しながら移動するとダッシュです。

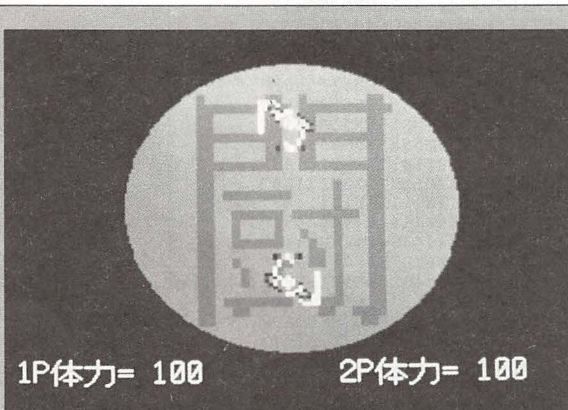
Ⓐボタンを押していないときは，相手から攻撃されてもダメージを受けません。また中央の円から外にでると，ダメージを受けます。相手の体力をゼロにしたほうの勝ちです。

プログラムの入力とゲームのはじめかた

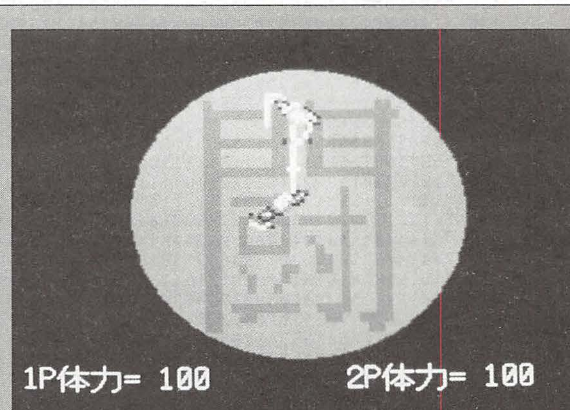
まず，データ作成プログラム（**リスト1**)を入力し，実行します。そしてメイン・プログラム（**リスト2**）を入力し実行します。タイトル画面がでるので，1プレイヤー側のジョイスティックのボタンを押せば，ゲーム・スタートです。

最後に

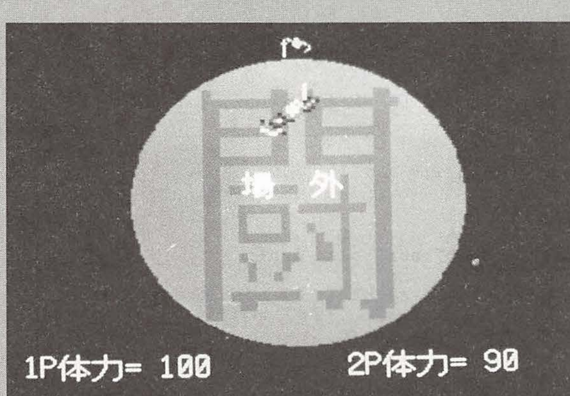
このゲームのデータ作成プログラムは，93年5月号の渋谷正徳さんの「TIME ATTACK」のデータ作成プログラムを参考にして，というか，ほとんど真似をして作りました。「TIME ATTACK」はベーマガを買ったその日に打ち込んで遊びました。大変勉強になりました。メイン・プログラムは内容のわりに長くなってしまいました。IF文ばっかりです。



▲《写真1》闘の文字が書いてある円の中で一対一の対決をします



◀《写真2》剣と盾をうまくつかって相手を攻撃して体力をうばっていきます



▶《写真3》押されて闘技場から落ちると体力が減っていきます



▲《写真4》相手の体力を0にすると勝利となります

★プログラムが載って良かった。でもプログラムがもっとたくさんあるとうれしい。るんたった♪（静岡県富士市・森川美穂18才）……【影：では一句。プログラム　たくさんあったら　るんたった♪編：そのまんまじゃないですか！影：君にはわからないか……。】

それとジョイスティックを2本持っている人はあまりいないと思うのでキーボード対応にすれば良かったと思います。

参考にしたもの

- ●ベーマガ5月号X68000用「TIME ATTACK」渋谷正徳氏
- ●ブランディッシュ　日本ファルコム

《第1表》変数表

変数	内容
sr1, st2	……ジョイスティックの十字キー用
sr1, sr2	……ジョイスティックのボタン用
i,j,k	……雑用
mm	……現存のプレイヤー1のスプライト・パターン
nn	……現存のプレイヤー2のスプライト・パターン
a	……プレイヤー1がAボタンを押したか？
b	……プレイヤー2がAボタンを押したか？
X1, Y1	……プレイヤー1の座標
X2, Y2	……プレイヤー2の座標
h1, h2	……体力

《リスト1》闘技場のデータ作成プログラム・リスト

```
 10 screen 0,2,1,1
 20 str a[255],b[255],c[255],d[255],zz[255]
 30 char spt(255),spd(10965)
 40 int m,n,xx=5,yy=39,j
 50  /*  0       8       f0      8       f0      8       f0      8       f
 60    a="0000123432100000000012343210000000000900900000000000090000000000"
 70 a=a+"0000900000000000000090000000000000001190aa000000700023 15a8a0000060"
 80 a=a+"00134a888a000070000014a888a10006000001aa8aa50006000000 1aaa4410060"
 90 a=a+"000000066133206000000000001218600000000000900980000000000009968"
100        zz=a:sdf(zz):pst(0,50):strrev(zz):sdf(zz):pst(0,82)
110    b="0000000000000000000000000000070000000000000007000002100000000700"
120 b=b+"0032000000000600043000000000060012000 0aa00000600191101a8a0000600"
130 b=b+"01231a888a00050000133a888a008480000 12aa8aa120900000010aaa1331800"
140 b=b+"000000144013210000000000000001100000000000000000000000000000000"
150        zz=b:sdf(zz):pst(32,50):strrev(zz):sdf(zz):pst(32,82)
160    c="0000000000900000000000000090000000000000009000000000000000900000"
170 c=c+"00000000009122000000000aa60123100000000a8a623200000000a888a321000"
180 c=c+"00000a888a110000000001aa8aa000000000221aaa0000001023521100000000"
190 c=c+"201221000000000030011000000000004400900000000000039921000000000"
200        zz=c:sdf(zz):pst(64,50):strrev(zz):sdf(zz):pst(64,82)
210    d="0000000000700000000000000070000000000000007000000000000000700000"
220 d=d+"0000000000700000000000000070000000000000007000000000000000700000"
230 d=d+"0000000000600000000000000070000000000000006000000000000000500000"
240 d=d+"000000000050000000000000888000000000000000900000000000000090000"
250        zz=d:sdf(zz):pst(96,50):strrev(zz):sdf(zz):pst(96,82)
260 spget():end
270 func sdf(zz;str):int i
280    for i=0 to 254
290      spt(i)=val("&h"+mid$(zz,i+1,1))
300     next
310 put(5,5,20,20,spt)
320 put(xx,yy,xx+15,yy+15,spt)
330 xx=xx+16
340 endfunc
350 func pst(m,n):int x,y,mm,nn
360 mm=m:nn=n
370  for y=5 to 20
380    for x=5 to 20
390 pset(x+m  ,y+n  ,point(x,y))
400 pset(x+m+1,y+n  ,point(x,y))
410 pset(x+m  ,y+n+1,point(x,y))
420 pset(x+m+1,y+n+1,point(x,y))
430    m=m+1
440    next:m=mm
450   n=n+1
460  next:n=nn
470 endfunc
480 func spget()
490  get(5,39,133,119,spd)
500  j=fopen("b:k_data","c")
510  fwrite(spd,10965,j):fclose(j)
520  endfunc
```


★「つぐ美の恋愛相談所」というコーナーを作りませんか？あと「Dr.Dの腰占い」。(鳥取県気高郡・**森本敦15才**)……【**影**：君はOFを読んでいないな。「つぐ美の恋愛相談所」は既存する。どしどしお便りをくれたまえ！な，つぐ美ちゃん。**つぐ美**：…あったっけ？】

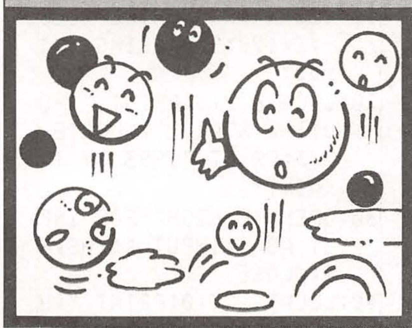
《リスト2》闘技場のメイン・プログラム・リスト

```
  10 screen 0,2,1,1
  20 sp_clr(0,255):sp_init():sp_disp(1)
  30 dim lox(9)={0,-3,0,3,-3,0,3,-3,0,3}
  40 dim loy(9)={0,3,3,3,0,0,0,-3,-3,-3}
  50 dim pt1(2,3),pt2(2,3)
  60 pt1={ 8, 9,16,17,10,11,18,19,12,13,20,21}
  70 pt2={24,25,32,33,26,27,34,35,28,29,36,37}
  80 int st1,st2,sr1,sr2,i,j,k,mm,nn,a,b
  90 int x1,y1,x2,y2,h1,h2,j1,j2,jo,v
 100 spr_col():wipe():music():title():end
 110 func title():cls:sp_off():h1=100:h2=100 /* タイトル画面
 130   paint(0,0,1):symbol(30,10,"闘 技 場",2,6,2,252,0)
 140   locate 7,12:print"PUSH 1PLAYER's KEY"
 150   repeat:until strig(1)<>0:wipe():cls
 160   circle(130,130,90,10,0,360,290):paint(130,130,91)
 170   symbol(82,60,"闘",4,6,2,90,0)
 180   paint(0,0,1):hp():mains()
 190 endfunc
 200 func mains()                           /*メインルーチン
 201   x1=129:y1=175:x2=131:y2=80:mm=0:nn=0
 210 while 1
 220   st1=stick(1):st2=stick(2):sr1=strig(1):sr2=strig(2)
 230   x1=x1+lox(st1):y1=y1+loy(st1)
 240   x2=x2+lox(st2):y2=y2+loy(st2)
 250   if sr1=1 then a=1 else if sr1=2 then x1=x1+lox(st1)*2:y1=y1+loy(st1)*2
 260   if sr2=1 then b=1 else if sr2=2 then x2=x2+lox(st2)*2:y2=y2+loy(st2)*2
 270   move1p(x1,y1,a):move2p(x2,y2,b)
 280   p=point(x1,y1):pp=point(x2,y2)
 290   if p=1 then jogai(1) else if pp=1 then jogai(2)
 300 endwhile
 310 endfunc
 320 func move1p(x1,y1,a)                   /*1P MOVE
 330   sp_set( 0,x1   ,y1   ,256+pt1(mm,0),3):sp_set( 1,x1+16,y1   ,256+pt1(mm,
1),3)
 340   sp_set( 2,x1   ,y1+16,256+pt1(mm,2),3):sp_set( 3,x1+16,y1+16,256+pt1(mm,
3),3)
 350   if a=1 then mm=mm+1
 360   if mm=3 then atack1():mm=0:wait(100)
 370 endfunc
 380 func move2p(x2,y2,b)                   /*2P MOVE
 390   sp_set(10,x2   ,y2   ,512+pt2(nn,0),3):sp_set(11,x2+16,y2   ,512+pt2(nn,
1),3)
 400   sp_set(12,x2   ,y2+16,512+pt2(nn,2),3):sp_set(13,x2+16,y2+16,512+pt2(nn,
3),3)
 410   if b=1 then nn=nn+1
 420   if nn=3 then atack2():nn=0:wait(100)
 430 endfunc
 440 func atack1()                          /*1Pの攻撃
 450  sp_set(40,x1   ,y1-32,270,3):sp_set(41,x1+16,y1-32,271,3)
 460  sp_set(42,x1   ,y1-16,278,3):sp_set(43,x1+16,y1-16,279,3):a=0
 470  check1():sp_off(40,43)
 480 endfunc
 490 func atack2()                          /*2Pの攻撃
 500  sp_set(44,x2   ,y2+48,550,3):sp_set(45,x2+16,y2+48,551,3)
 510  sp_set(46,x2   ,y2+32,542,3):sp_set(47,x2+16,y2+32,543,3):b=0
 520  check2():sp_off(44,47)
 530 endfunc
 540 func check1():int t,u=0                /*2P当たり判定
 550  if abs(x1-x2+8)<12 and y1-y2<48 and y1-y2>8 then u=1
 560  t=sp_stat(10,2)
 570  if t=538 and u=1 or t=540 and u=1 then h2=h2-(rnd()*3+1):y2=y2-16:m_play(
2) else if t=536 and u=1 then y2=y2-8:m_play(1)
 580 hp():endfunc
 590 func check2():int t,u=0                /*1P当たり判定
 600  if abs(x1-x2+8)<12 and y1-y2<48 and y1-y2>8 then u=1
 610  t=sp_stat( 0,2)
 620  if t=266 and u=1 or t=268 and u=1 then h1=h1-(rnd()*3+1):y1=y1+16:m_play(
2) else if t=264 and u=1 then y1=y1+8:m_play(1)
 630 hp():endfunc
 640 func jogai(jo):wait(400)               /*場外
 650  switch jo
 660  case 1:sp_off(0,3):sp_set(0,x1+8,y1+8,258,3):locate 13,7:print"場  外"
 670   wait(3000):cls:h1=h1-10:hp():mains():break
 680  case 2:sp_off(10,13):sp_set(10,x2+8,y2+8,515,3):locate 13,7:print"場  外"
 690   wait(3000):cls:h2=h2-10:hp():mains():break
 700 endswitch
 710 endfunc
 720 func hp()                              /*体力表示
 730   locate 0,14:print"1P体力=";h1:locate 19,14:print"2P体力=";h2
 740   if h1<1 then locate 10,7:print"2 PLAYER WIN!":wait(9000):wipe():title()
 750   if h2<1 then locate 10,7:print"1 PLAYER WIN!":wait(9000):wipe():title()
 760 endfunc
 770 func spr_col():str ir1[45],ir2[45]     /*スプライト定義
 780 char dat(10965),pat(255),sx,sy
 790 /*    0   1   2   3   4   5   6   7   8   9   A    */
 800   ir1="0000294a4a526b5a8c62ad6ace72fffe503e9fc00022"
 810   ir2="000029524a5a6b5e8c6aad72ce7afffe77d287c04d14"
 820    for v=0 to 10
 830      sp_color(v,val("&h"+mid$(ir1,v*4+1,4)),1)
 840      sp_color(v,val("&h"+mid$(ir2,v*4+1,4)),2)
 850    next
 860 fp=fopen("b:k_data","r")
 870  fread(dat,10965,fp):fclose(fp)
 880  put(0,0,128,84,dat)
 890  for j=0 to 4   :   sy=j*16
 900    for i=0 to 7   :   sx=i*16
 910       get(sx,sy,sx+15,sy+15,pat)
 920       sp_def(k,pat):k=k+1
 930    next
 940  next
 950 endfunc
 960 func music():m_init()                  /*効果音
 970 for i=1 to 2:m_alloc(i,500):m_assign(i,i):next
 980  m_trk(1,"@51v12o6e."):m_trk(2,"@68v12o4d.")
 990 endfunc
1000 func wait(wa):for i=0 to wa:next:endfunc  /*ウェイト
```


★うちのワープロは古いけどかわいい奴です。(京都府宮津市・たみさん16才)……【影：うちのつぐ美も古いけどかわいい奴です。つぐ美：古いだけよけいよ。でもかわいいっていってくれたから許してあげる。影：うちのつぐ美はかわいいけど古い奴です。】

PB-100/110用

キミは何回でブロックを消すことができるかな?



Erage
エレージ

THERMO

STORY

先生:「やれ。」

生徒:「えっ?」

内　容

一見平凡なパズルに見えますが，そのとおりなパズルゲームです。

操作方法

4 6キーでカーソル（_）を左右に移動。5キーで動かすブロック（○）を指定し，2キーでブロックの移動先を決定します。また，ブロックを指定するとカーソルは，ブロックの移動可能先を示すバツ印（×）に変わり，これも4 6キーで移動できます。

ルール

ブロックはその両隣に何もなければ，どちらかに1マス移動させることができます。また，隣にブロックがあり，そのまた隣に何もない場合，指定されたブロックは隣のブロックを飛び越えることができます。そうすると，飛び越されたブロックは消滅します。

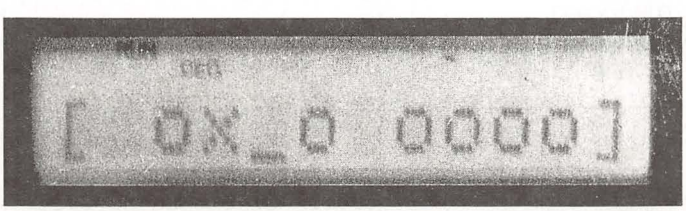
そのようにして，画面上のブロックを1個にすればクリアです。

また，ブロックを動かす回数は少ないほどよいので，目標は最低でも9回です。

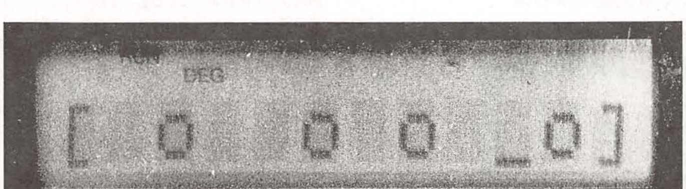
まあ，この説明ではよく理解できないと思いますので，やってみてください。

最後に

すげえ疲れました。この原稿を書くのに。



▲《写真1》ブロックを飛び越すごとにブロックが消えていきます



▲《写真2》全部のブロックを消すのにかかる回数を競います

《第1表》変数表

変数	内容
A	座標&キャラの有無
B, M	固定キャラの番号
S	カーソルの座標
V	ブロックの左移動先座標
W	ブロックの右移動先座標
X	バツ印の座標
Y	消去座標
U	画面上のブロックの数
Z	ブロックを動かした回数



Trageのプログラム・リスト

```
 1 VAC :$=" o[]":
   PRINT "ERASE":S
   =1:B=2:M=3
 5 FOR A=2 TO 11:T
   = INT( RAN#*2):
   A(A)=T: NEXT A
10 FOR A=1 TO 12:
   PRINT CSRA-1; M
   ID(A(A)+1,1);:
   IF A(A)=1;U=U+1
12 NEXT A: IF U=1
   THEN 58
14 IF KEY="4"; IF
   S>1;S=S-1
16 IF KEY="6"; IF
   S≤9;S=S+1
18 PRINT CSRS;"_";
   : IF KEY="5"; I
   F A(S+1)=1 THEN
    22
20 V=0:W=0: GOTO 1
   0
22 IF A(S)=0;V=S-1
24 IF A(S+2)=0;W=S
   +1
26 IF V=0; IF A(S-
   1)=0;V=S-2
28 IF W=0; IF A(S+
   3)=0;W=S+2
30 IF W≥11;W=0
32 IF V=0; IF W=0
   THEN 20
34 X=V:Y=W: IF V=0
   ;X=W
36 IF W=0;Y=V
38 GOTO 44
40 X=W:Y=V: IF V=0
   ;Y=W
42 IF W=0;X=V
44 PRINT CSRY;" ";
   : PRINT CSRX;"x
   ";: IF KEY="2"
   THEN 52
46 IF KEY="4" THEN
    34
48 IF KEY="6" THEN
    40
50 GOTO 44
52 A(X+1)=1:A(S+1)
   =0: IF S>X+1;A(
   S)=0
54 IF X>S+1;A(S+2)
   =0
56 U=0:Z=Z+1: GOTO
    20
58 STOP : PRINT CS
   R3;Z;"KAI": IF
   Z≤9; PRINT CSR4
   ;"GOOD!"
60 GOTO 1
```

★電気機器は水によわいといって冷蔵庫に飲み物を入れない友人A。(島根県鹿足郡・安食　剛16才)……【影：じゃあ，冷凍庫に入れてるのかなぁ。それじゃあ，氷になっちゃうよ！編：そういうことではなくてですねぇ…。】

PC-E500用

敵も弾も1ドットのシューティング・ゲーム



SHOOTING STAR 2

(シューティング スター)

楢原隆史

▶内容

前作（ベーマガ93年5月号掲載）の連射編に引き続き，今回は狙撃編です。1ドットの流星を1ドットの弾で撃ち落とせ！

▶入力方法

最初のみGOTO200（RUN200）で，ハイスコア記録用のファイルを作成してください。

▶遊びかた(操作方法)

タイトル画面で何かキーを押すとゲーム開始です。テンキーの1で左，3で右に自機が移動し，スペース・キーで弾を発射します。向かってくる流星を撃ち落としてください。流星を撃ちのがしても流星が自機に当たってもミスとなります。ハイスコアであれば名前を登録できますので6文字までで登録してください。

▶スコアについて

160行の数式を見てもらえばわかるように，流星を撃ち落としたときの点数は，基本点50から，使用した弾の数×10とそのときの流星のY座標をひいたものです。つまり少ない弾数で早目に撃つほど点数が高いというわけです。マイナスになってしまうこともあります。

▶作ったとき苦労した点

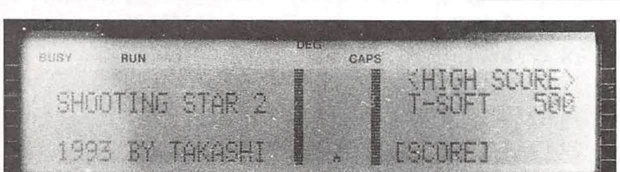
今回もゲーム・スピードを考慮したため，表示もゲーム内容もかなりシンプルです。リストも無駄がないようにして前作と同じくらいの長さにまとめてみました。

▶その他

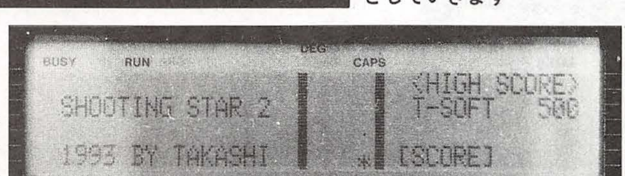
弾は流星を貫通していきます。また，画面上には1発しか表示されず，新たに発射するとそれまで表示されていた弾は消えてしまいます。難易度は変わらないままゲームは進行していきますが，スピードはこれで最速です。しかしながら，弾も流星も1ドットの大きさしかありませんので，慣れないうちはなかなかむずかしいと思います。

《第1表》変数表

変数	内容
S	スコア
HS	ハイスコア
N$	名前
T	弾の数
Z	自機のX座標
X, Y	流星の座標
A, B	弾の座標



◀《写真1》画面の上から降ってくる流星を撃ち落としていきます



▶《写真2》自機に流星が当たったりうしろにのがしたりするとアウトです

SHOOTING STAR 2のプログラム・リスト

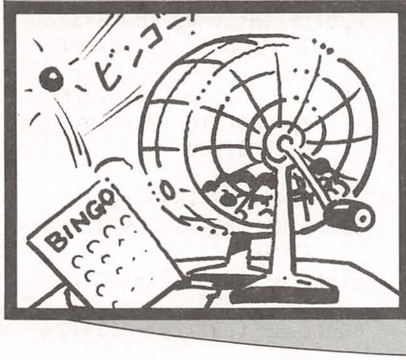
```
10:CLEAR :RANDOMIZE :CLS
   :Z=129:S=0:USING "##
   ###"
20:LOCATE 2,1:PRINT "SHO
   OTING STAR 2":LOCATE
   2,3:PRINT "1993 BY TA
   KASHI"
30:OPEN "E:HIGH" FOR INP
   UT AS 1:INPUT #1,HS,N
   $:CLOSE
40:LOCATE 27,0:PRINT "<H
   IGH SCORE>":LOCATE 27
   ,1:PRINT N$:LOCATE 34
   ,1:PRINT HS
50:Z$=INKEY$ :IF Z$="" T
   HEN 50
60:LINE (113,0)-(116,31)
   ,BF:LINE (146,0)-(149
   ,31),BF:LOCATE 26,3:P
   RINT "[SCORE]"
70:X=RND 25+118:Y=0:T=0
80:GCURSOR (Z,34):GPRINT
    "000C060C00":PRESET
   (X,Y):Y=Y+1:PSET (X,Y
   )
90:Z$=INKEY$ :IF Z$="1"
   AND Z>117 THEN Z=Z-1
100:IF Z$="3" AND Z<141
    THEN Z=Z+1
110:IF Z$=CHR$ 32 THEN P
    RESET (A,B):A=Z+2:B=
    28:T=T+1
120:PRESET (A,B):B=B-2:I
    F POINT (A,B)=1 THEN
     150
130:PSET (A,B):IF POINT
    (A,B-1)=1 THEN 150
140:IF POINT (X,Y+1)=1 O
    R Y=32 THEN 170 ELSE
     80
150:GCURSOR (X-1,Y+2):GP
    RINT "500050":BEEP 1
    ,50,100:GCURSOR (X-1
    ,Y+2):GPRINT "000000
    "
160:S=S+50-T*10-Y:LOCATE
     34,3:PRINT S:GOTO 7
    0
170:GCURSOR (Z,34):GPRIN
    T "0A041F040A":BEEP
    1,250,300
180:IF S>HS THEN HS=S:LO
    CATE 26,2:INPUT "[NA
    ME] ";N$ ELSE 10
190:OPEN "E:HIGH" FOR OU
    TPUT AS 1:PRINT #1,H
    S;N$:CLOSE :GOTO 10
200:HS=500:N$="T-SOFT":O
    PEN "E:HIGH" FOR OUT
    PUT AS 1:PRINT #1,HS
    ;N$:CLOSE :GOTO 10
```

★ベーマガを買いはじめて1年がたった。時がたつのは早いなあ～。(埼玉県草加市・シロ15才)……【影：ほんとうに早いよね。年もとるわけだよなぁ。……しかーしっ!!なぜか1人だけ年をとらない人もいる。誰でしょう。つぐ美：ススス…。一同：逃げるなー!!】

PC-E500用

スロット・マシーン風ビンゴゲーム

BINGO（ビンゴ）



佐藤　順也

ルール

タテ・ヨコ5マスずつ区切ってある1枚のカードがあります。その中には1～25の数字がランダムに並べてあります。

そのカードの中の数字をあるゲーム方法にしたがって消していきます。このゲームではルーレット式に消す数字をきめていく方法で5回くり返して5個消していきます。

消した数字のマス目が縦横斜めどっちかに5個並んだら“ビンゴ”と宣言して勝ちとなります。

このゲームでは，**第1図**のようにラインが引いてあり，そのライン上に三つ以上が連続して並ぶと“ビンゴ”になり勝ちとなります。



▲《写真1》縦横斜めの計12ラインに賭けることができるビンゴゲーム

ゲーム進行

RUN後，タイトルを描きます。右上に“BEEP”と表示してありますので，音をだすときは[1]，ださないときは[0]を押してください。

BETは[0]を押します。BETは手持ちの数だけいくらでもできます。1＄ごとにライン数が増え，最高10$BET時に12ライン引けます。同時に賞金ランクがランダムで増えます。最高10ランク(**第1図**)。

BETをしたら[1]を押してスタート。すると右下のルーレットが回り，止まった数のマス目が消えます。これを5回くり返します。最初の3回は普通にくり返しますが，4または5回目のどっちかにSPECIALチャンスが1回ランダムで割り込んでくることがあります。これも同じようにルーレットが回ります。止まった数字が運よく二つの“SPECIAL KEY”のどっちかに合うと，かけ金の5倍の賞金が入ります。“BINGO”



▲《写真2》自分の賭けたライン上の数字が三つ以上そろうと勝ち

当たってもはずれても数字のマス目は消えますからビンゴのチャンスはあります。

5回目が終わって“BINGO”になるとダブルアップ・ゲームをするかどうかたずねるので[Y]か[N]で答えてください。

[Y]の場合。つぎにでる数字が偶数か奇数かをかけます。[0]は偶数，[1]は奇数。

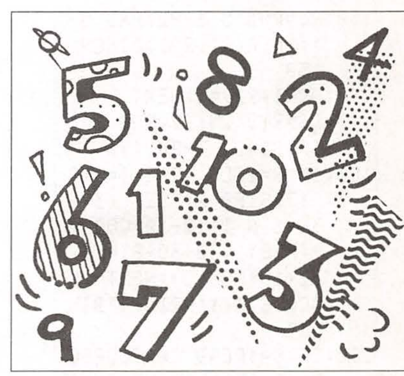
当たるとさらに賞金が2倍に増えて持ち金は加算されます。

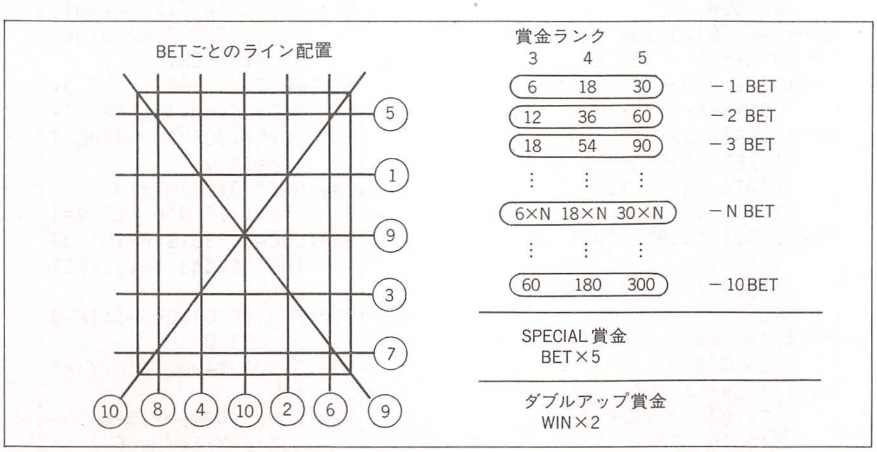
はずれるとそれまでの賞金は0になります。

[N]の場合。賞金はそのまま持ち金に加算されます。

10,000＄で打ち止め。不幸にも持ち金がなくなるとゲーム・オーバー。

最後に画面では表示されていませんが5ラウンドごとに1マス多く消えます。





《第1図》BETごとのライン配置図

《第1表》変数表

変数	内容
A(X, Y)	(X, Y)マスのデータ
B$(X, Y)	(X, Y)マスの状態
P, X, Y	Pのデータが入っている座標を探し，X, Yに入れる
F(?)	カードのデータ
G	現在のカード数
Q	ルーレット変数
Z	回ったルーレットの数
D1, D2	SPECIAL KEY
SP	スペシャル当たり？
A	SPECIAL使った？
M	持ち金
L	かけ金
N	賞金ランク
H	賞金
U, U$	当たり判定データ
S	ラウンド
T	BEEP ON OFF？
R1, R2, R	乱数
I, J, V, W	ループ変数，その他

★YMOを聞きながらキーボードをたたく(プログラムをつくる)と最高にいい！（大分県佐伯市・フレンチ喪黒14才）……【影：坂本龍一もそうして，ベーマガのプログラムを打ち込んでるんだって。編：どこの坂本さんですか？　影：いやー，ウチの近所の……。】

```
10:WAIT 0:CLS :CLEAR :RE
   STORE :DIM A(4,4),B$(
   4,4)*1,F(25)
20:M=100,S=1,Q=RND 24
30:FOR I=2TO 360STEP 3:L
   INE (117+80*SIN I,16-
   15*COS I)-(121+80*SIN
    I,17-15*COS I),BF:NE
   XT
40:FOR I=0TO 1:READ C$:G
   CURSOR (86,12+8*I):GP
   RINT C$:NEXT :READ C$
   :GCURSOR (126,28):GPR
   INT C$
50:LOCATE 27,3:PRINT "by
    TAKE OFF."
60:LOCATE 34,0:PRINT "BE
   EP";
70:Z$=INKEY$ :IF Z$<>"0"
   AND Z$<>"1"THEN 70ELS
   E T=VAL Z$:PRINT T:GO
   TO 100
100:FOR I=0TO 4:FOR J=0T
    O 4:A(I,J)=0,B$(I,J)
    ="0",F(I*5+J+1)=0:NE
    XT :NEXT
110:L=0,SP=0,N=0,G=25,Z=
    1,A=0
120:FOR I=1TO 25
130:R=RND 25:IF F(R)>0TH
    EN 130
140:F(R)=I
150:R1=RND 5-1,R2=RND 5-
    1:IF A(R1,R2)>0THEN
    150
160:A(R1,R2)=I:NEXT
170:D1=RND 25,D2=RND 25:
    IF D1=D2 THEN 170
180:IF S=1CLS :FOR I=1TO
     179STEP 2:PSET (39-
    30*SIN I,12-10*COS I
    ):PSET (39+30*SIN I,
    12+10*COS I):NEXT :L
    OCATE 4,1:PRINT "BIN
    GO"
190:IF S=1READ C$:GCURSO
    R (5,23):GPRINT C$:R
    EAD C$:GCURSOR (15,3
    0):GPRINT C$:READ C$
    :GCURSOR (50,30):GPR
    INT C$
200:IF S=1LINE (84,-1)-(
    126,32),&6666,B
210:LINE (85,0)-(125,31)
    ,R,BF
220:FOR I=0TO 4:C$="":FO
    R J=0TO 4:ON A(J,I)G
    OSUB 240,250,260,270
    ,280,290,300,310,320
    ,330,340,350,360,370
    ,380,390,400,410,420
    ,430,440,450,460,470
    ,480
230:NEXT :GOTO 490
240:C$=C$+"0000001F0000"
    :RETURN
250:C$=C$+"001919151713"
    :RETURN
260:C$=C$+"001115151F1F"
    :RETURN
270:C$=C$+"000C0A091F08"
    :RETURN
280:C$=C$+"001715151D1C"
    :RETURN
290:C$=C$+"001F15151D1C"
    :RETURN
300:C$=C$+"000301191F07"
    :RETURN
310:C$=C$+"001F1515151F"
    :RETURN
320:C$=C$+"000F09091F1F"
    :RETURN
330:C$=C$+"001F001F111F"
    :RETURN
340:C$=C$+"001F00001F00"
    :RETURN
350:C$=C$+"001F00191517"
    :RETURN
360:C$=C$+"001F0015151F"
    :RETURN
370:C$=C$+"001F0C0A1F08"
    :RETURN
380:C$=C$+"001F0017151C"
    :RETURN
390:C$=C$+"001F001F151C"
    :RETURN
400:C$=C$+"001F00011907"
    :RETURN
410:C$=C$+"001F001F151F"
    :RETURN
420:C$=C$+"001F000F091F"
    :RETURN
430:C$=C$+"001D171F111F"
    :RETURN
440:C$=C$+"001D17001F00"
    :RETURN
450:C$=C$+"001D17001D17"
    :RETURN
460:C$=C$+"001D1700151F"
    :RETURN
470:C$=C$+"001D170C0A1F"
    :RETURN
480:C$=C$+"001D1700171D"
    :RETURN
490:GCURSOR (90,7+6*I):G
    PRINT C$:NEXT
500:P=D1
510:GOSUB 1400:LINE (90+
    6*X,5+6*Y)-(95+6*X,6
    *Y),X,BF:IF P=D1 LET
     P=D2:GOTO 510
520:IF S/5-INT (S/5)>0TH
    EN 550
530:P=F(25):GOSUB 1400:B
    $(X,Y)="1",G=24
540:LINE (90+6*X,5+6*Y)-
    (95+6*X,6*Y),BF
550:LOCATE 22,3:PRINT "<
    0>BET <1>START   ":L
    OCATE 22,2:PRINT "
    BET ｼﾃｸﾀﾞｻｲ      "
560:GOSUB 1610:LOCATE 22
    ,0:PRINT USING "&&&#
    ####$";"YOU";M;"BET"
    ;L
570:Z$=INKEY$ :IF Z$=""T
    HEN 570
580:IF Z$="1"AND L>0BEEP
     T,100,10:BEEP T,10,
    5:GOTO 820
590:IF Z$="0"AND M>0BEEP
     T,50,30:GOTO 610
600:GOTO 570
610:L=L+1,M=M-1
620:IF (N<10AND RND 3=3)
    OR N=0BEEP T,130,50:
    N=N+1
630:ON L GOSUB 650,670,6
    80,700,710,730,740,7
    60,770,800
640:GOTO 560
650:LINE (121,8)-(124,8)
660:LINE (86,8)-(89,8):R
    ETURN
670:LINE (111,29)-(111,3
    1):RETURN
680:LINE (121,20)-(124,2
    0)
690:LINE (86,20)-(89,20)
    :RETURN
700:LINE (99,29)-(99,31)
    :RETURN
710:LINE (121,2)-(124,2)
720:LINE (86,2)-(89,2):R
    ETURN
730:LINE (117,29)-(117,3
    1):RETURN
740:LINE (121,26)-(124,2
    6)
750:LINE (86,26)-(89,26)
    :RETURN
760:LINE (93,29)-(93,31)
    :RETURN
770:LINE (121,14)-(124,1
    4)
780:LINE (86,14)-(89,14)
790:LINE (121,29)-(123,3
    1):RETURN
800:LINE (105,29)-(105,3
    1)
810:LINE (88,31)-(90,29)
    :RETURN
820:LOCATE 22,2:PRINT "S
    PECIAL KEY:";USING "
    ###";D1;D2
830:IF Z=4LOCATE 22,3:PR
    INT "   4 th BALL ":
    GOTO 860
840:IF Z=5LOCATE 22,3:PR
    INT "   5 th BALL ":
    GOTO 860
850:LOCATE 22,3:PRINT "1
    ,2,3th BALL "
860:GOSUB 1610:FOR I=0TO
     100:BEEP T,40,5:GOS
    UB 890:NEXT
870:WAIT 20:FOR I=1TO 5:
    BEEP T,40,30:BEEP T,
    20,50:GOSUB 890:NEXT
     :P=F(Q)
880:WAIT 0:GOTO 910
890:Q=Q+1:IF Q>G LET Q=1
900:LOCATE 35,3:PRINT US
    ING "[###]";F(Q):RET
    URN
910:F(Q)=F(G),G=G-1:IF Q
    >G LET Q=1
920:GOSUB 1400:B$(X,Y)="
    1"
930:LINE (90+6*X,5+6*Y)-
    (95+6*X,6*Y),BF
940:Z=Z+1:IF Z<4THEN 830
```


★ラジオで「巨人の緒方が押しだして勝ちました。」と言っていた。一瞬相撲かと思った。（神奈川県伊勢原市・元県立秦野高校生20才）
……【影：そういえば，私も下手投げを得意とする草野球チームのエースだったな。編：そりゃアンダースローでっしゃろ。】

```
950:IF Z=6THEN 1040
960:IF A=0AND H=0AND RND
    2=2THEN 980
970:GOTO 830
980:A=1:LOCATE 22,3:PRIN
    T "     SPECIAL "
990:LOCATE 26,1:PRINT "-
    ---BET * 5    "
1000:FOR I=0TO 100:BEEP
    T,5,5:GOSUB 890:NEX
    T
1010:WAIT 20:FOR I=1TO 5
    :BEEP T,20,30:BEEP
    T,10,50:GOSUB 890:N
    EXT :P=F(Q)
1020:IF P=D1 OR P=D2 LET
     SP=1:LINE (204-18*
    (P=D2),16)-(222-18*
    (P=D2),23),X,BF
1030:WAIT 0:GOTO 910
1040:GOSUB 1460
1050:LOCATE 22,3:IF H=0P
    RINT "  Oh NO...
    ":GOTO 1230
1060:PRINT "  BINGO !!
     ":GOSUB 1600
1070:GOSUB 1610:FOR I=0T
    O 2:BEEP T,100,100:
    BEEP T,50,100:NEXT
1090:LOCATE 22,2:PRINT "
    DUBLE UP <Y>or<N> "
1100:IF INKEY$ ="Y"THEN
    1130
1110:IF INKEY$ ="N"THEN
    1200
1120:GOTO 1100
1130:LOCATE 26,1:PRINT "
    ----WIN * 2   ":LOC
    ATE 22,2:PRINT "<0>
    ｸﾞｳｽｳ <1>ｷｽｳ   "
1140:Z$=INKEY$ :IF Z$="0
    "OR Z$="1"THEN 1150
    ELSE 1140
1150:V=VAL Z$:LINE (150+
    54*V,16)-(179+54*V,
    23),X,BF:LOCATE 22,
    3:PRINT "    DUBLE
    UP    "
1160:FOR I=0TO 100:BEEP
    T,5,5:GOSUB 890:NEX
    T
1170:WAIT 20:FOR I=1TO 5
    :BEEP T,20,30:BEEP
    T,10,50:GOSUB 890:N
    EXT :P=F(Q)-INT (F(
    Q)/2)*2
1180:WAIT 0:IF P<>V LET
    H=0:GOTO 1050
1190:LINE (216,31)-(233,
    23),X,BF:FOR J=0TO
    2:FOR I=60TO 10STEP
     -25:BEEP T,I,80:NE
    XT :NEXT :H=H*2:GOS
    UB 1600
1200:IF M>9999THEN 1300
1210:GOSUB 1600:BEEP T,5
    0,30:IF H>0 LET H=H
    -1:M=M+1:GOTO 1200
1220:S=S+1:GOTO 100
1230:IF M>0THEN 1220
1240:LOCATE 22,0:PRINT "
        ｽｯｶﾗｶﾝ      "
1250:FOR I=0TO 30:BEEP T
    ,42,5:BEEP T,50,5:N
    EXT :BEEP T,100,100
    :BEEP T,80,100
1260:LOCATE 22,1:PRINT "
    「ｱﾁｬｰ ｽｯｶﾗｶﾝ ﾃﾞｽﾈ」"
    :LOCATE 22,2:PRINT
    "「ﾄﾞｳｼﾏｽｶ?」
    ":LOCATE 22,3:PRINT
    "<1>ｺﾘｽﾞﾆﾔﾙ <0>ﾔﾒﾙ
    "
1270:IF INKEY$ ="1"LET M
    =100:GOTO 100
1280:IF INKEY$ ="0"THEN
    1390
1290:GOTO 1270
1300:RESTORE 1680:LINE (
    132,7)-(239,0),X,BF
    :LINE (85,0)-(125,3
    1),R,BF
1310:FOR I=0TO 1:READ C$
    :GCURSOR (85,7+8*I)
    :GPRINT C$:NEXT
1320:FOR I=0TO 1:READ C$
    :GCURSOR (100,23+8*
    I):GPRINT C$:NEXT
1330:FOR J=0TO 4:FOR I=1
    50TO 10STEP -10:BEE
    P T,I,10:NEXT :NEXT
1340:LOCATE 22,1:PRINT "
       10,000$ ﾄｯﾊﾟ     "
    :LOCATE 22,2:PRINT
    "ｽｹﾞｰ! ｷｮｳﾊ ﾂｲﾃﾙﾅｧ
    "
1350:LOCATE 22,3:PRINT "
    <1>ｻｲｼｮｶﾗﾔﾙ <0>ﾔﾒﾙ"
1360:IF INKEY$ ="0"THEN
    1390
1370:IF INKEY$ ="1"LET S
    =6,M=100:GOTO 100
1380:GOTO 1360
1390:CLS :LOCATE 15,1:PR
    INT "「ﾏﾀﾄﾞｳｿﾞ。」":EN
    D
1400:FOR V=0TO 4:FOR W=0
    TO 4:IF P=A(W,V)LET
     X=W,Y=V,V=4,W=4
1410:NEXT :NEXT :RETURN
1420:U=VAL U$:IF U=11100
    OR U=11100R U=1110R
     U=111010R U=10111L
    ET H=H+6*N
1430:IF U=111100R U=1111
    LET H=H+18*N
1440:IF U=11111LET H=H+3
    0*N
1450:RETURN
1460:H=0,U$="":FOR I=0TO
     4:U$=U$+B$(I,1):NE
    XT :GOSUB 1420:IF L
    =1THEN 1580
1470:U$="":FOR I=0TO 4:U
    $=U$+B$(3,I):NEXT :
    GOSUB 1420:IF L=2TH
    EN 1580
1480:U$="":FOR I=0TO 4:U
    $=U$+B$(I,3):NEXT :
    GOSUB 1420:IF L=3TH
    EN 1580
1490:U$="":FOR I=0TO 4:U
    $=U$+B$(1,I):NEXT :
    GOSUB 1420:IF L=4TH
    EN 1580
1500:U$="":FOR I=0TO 4:U
    $=U$+B$(I,0):NEXT :
    GOSUB 1420:IF L=5TH
    EN 1580
1510:U$="":FOR I=0TO 4:U
    $=U$+B$(4,I):NEXT :
    GOSUB 1420:IF L=6TH
    EN 1580
1520:U$="":FOR I=0TO 4:U
    $=U$+B$(I,4):NEXT :
    GOSUB 1420:IF L=7TH
    EN 1580
1530:U$="":FOR I=0TO 4:U
    $=U$+B$(0,I):NEXT :
    GOSUB 1420:IF L=8TH
    EN 1580
1540:U$="":FOR I=0TO 4:U
    $=U$+B$(I,2):NEXT :
    GOSUB 1420
1550:U$="":FOR I=0TO 4:U
    $=U$+B$(I,I):NEXT :
    GOSUB 1420:IF L=9TH
    EN 1580
1560:U$="":FOR I=0TO 4:U
    $=U$+B$(2,I):NEXT :
    GOSUB 1420
1570:U$="":FOR I=0TO 4:U
    $=U$+B$(I,4-I):NEXT
     :GOSUB 1420
1580:IF SP=1LET H=H+L*5
1590:RETURN
1600:WAIT 0:LOCATE 22,0:
    PRINT USING "&&&###
    ##$";"YOU";M;"WIN";
    H:RETURN
1610:LOCATE 22,1:PRINT "
    ﾊｲﾄｳ--";USING "####
    ";6*N;18*N;30*N:RET
    URN
1620:DATA 080403E3FE1E08
    04020303038 3E67E3C0
    000B0B020000000080
    80C0C0C080800000080C
    0C0000000000000080
    808000000000000C0E
    060F0F0901020E0C000
    000080
1630:DATA 0000FCFF030062
    72D69685C9F87404020
    3197FE7C06018060301
    0100C0F83F070201003
    8FFC78080402E1F1120
    202010FFFE00008F3F7
    0408081834264343F0E
    020100
1640:DATA 30784884848442
    723F0F020101
1650:DATA 060F0F06
1660:DATA 0C1E3F3D1A0C
1670:DATA 1C3E7F7F793A1C
1680:DATA 080808FFFF0888
    020202FEFE020202
1690:DATA 021231FFFF0000
    000020FFFF
1700:DATA 0000C0C0000000
    FFFF10101010
1710:DATA 40407F7F404040
    7F7F404040404040
```

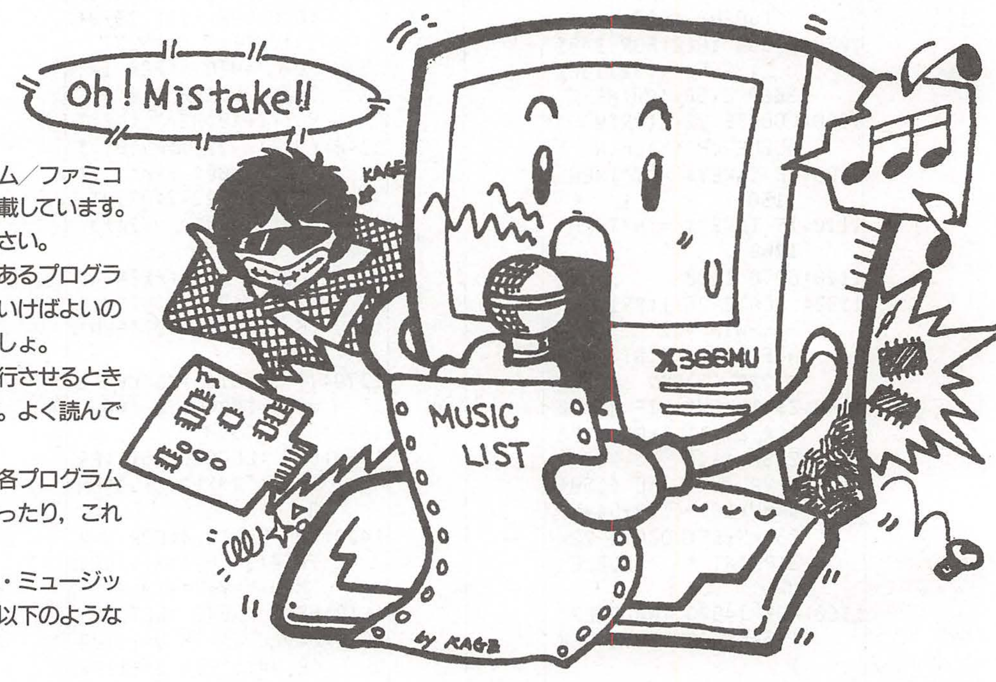
PC-E500

★このごろ影さんも，悪人から単なるギャグ・メーカーになったようですねえ。他の人にも出番あげてね。あたしのハガキに影さん以外の人のコメントつくかな？（北海道桧山郡・妖精族の司祭ララ13才）……【影：なんだ。なんだ。何かご意見でも？あーた。】

BM特選

THE GAME MUSIC ザ・PROGRAM CORNER

ゲーム・ミュージック プログラム・コーナー



本コーナーは，ビデオゲーム／パソコン・ゲーム／ファミコン・ゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。

パソコンへの入力方法は簡単です。掲載してあるプログラム・リストを各機種のキーボードから入力していけばよいのです。ほら，すばらしい音楽が聞こえてきたでしょ。

それぞれのプログラムには，プログラムを実行させるときの注意点や，改造方法などが紹介されています。よく読んでください。

また，ベーマガ・ミュージック・スタッフが各プログラムの批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったゲーム・ミュージック・プログラムを投稿しようと思っている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容（ビデオゲーム版かファミコン版かなどをしっかり書く），②使いかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，バージョン，モード（X-BASIC Ver.2.0）等，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐために必ずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。ラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたディスクや原稿はお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

★封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」係

MSX/2/2＋/turbor用（要FM PAC）

ザ ゲーム ミュージック プログラム

アウトラン2019 ~VICTORIOUS~

ビクトリアス

©SIMS

関口 暁宣

MSX

はじめに

メガドライブの「アウトラン2019」のエンディングの曲です。

プログラムについて

たいしたことはやっていないので見ればわかると思います。

BパートはAパートの上から重ねて打ち込むとラクだと思いますが，一部ちがっているところがあるので注意してください。

このプログラムでは，原曲と同じように，最後は8小節の部分をループさせていますが，最初に戻るようにしても良いかもしれません。

最後に

プログラムがけっこう長くなってしまいましたが，がんばって打ち込んでください。

聴くときはヘッドホンで聴くとドラムがよく聞こえて良いと思います。

GORRY先生より一言

ああ，ひさびさに最近プレイしたゲームだ（最近あまりゲームしないので）。ただのアウトランの似せ物かと思っていたのですが，どうしてなかなか。ラスターレースで飛んだり道路の下へ入ったりできるとは思いませんでしたね。

でも曲のほうはアウトランほどのおもしろさは感じませんでした。決して美化された記憶との比較ではなしに。

アウトラン2019~VICTORIOUS~のミュージック・プログラム・リスト

```
10 '
20 '      OUT RUN 2019   VICTORIOUS (ENDING)
30 '
40 '                (C) SIMS
50 '
60 '       PROGRAMMED BY AKINORI SEKIGUCHI
70 '
80 '
90 '
100 CLEAR 8000
110 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
120 SOUND7,49:SOUND6,0
130 DIM A%(15)
140 FOR I=0 TO 15
150 READ A$
160 A%(I)=VAL("&H"+A$)
170 NEXT
180 _VOICE COPY(A%,@63)
190 DATA 0000,0000,0000,0000
200 DATA 0000,0001,0000,0000
210 DATA 0612,21E1,0000,0000
220 DATA 001A,62E0,0000,0000
230 DEFSTR A-I,T:K=19
240 DIM A(K),B(K),C(K),D(K),E(K),F(K),G(K),H(K),I(K)
250 POKE &HFA3C,16
260 '
1000 '
1010 G="B8B8B!MS8B8
1020 G0="B4B4B4B4B4B8 Y22,160Y24,160BM8BM8 Y22,110Y24,110BM8 Y22,50Y24,50BM8 Y22
,0Y24,0BM8
1030 G1="B4B4B4B4B4B8 Y22,160Y24,160BM16BM16 Y22,110Y24,110BM16BM16 Y22,50Y24,50
BM16 Y22,0Y24,0BM16B!MS8
1040 G2="B!MS16B!MS16B8B!MS8B!MS16B!MS16
1050 G3="B8B16B16Y24,0BM8B16B16
1060 G4="B16B16B8B!MS8B8
1070 G5="B4B4B4B4B4B8 Y22,110Y24,110BM8Y22,0B8 Y22,50Y24,50BM8Y22,0Y24,0
1080 G6="B!MS16B!MS16B!MS16B!MS16
1090 G(0)="V15@A8Y22,0Y23,2Y24,0"+G0+G1+"B8
1100 G(1)=G0+G1+"B!MS16B!MS16
1110 G(2)=G+G+G+G+G+G+G+"B8B8B!MS8B16B!MS16
1120 G(3)=G+G+G+G+G+G+"B8B!MS8B!MS8B!MS8"+G2
1130 G(4)=G3+G3+G3+G3+G3+G3+G3+"B!MS16B!MS16B!MS8 B!MS16B!MS16B!MS8
1140 G(5)=G4+G4+G4+G4+G4+G4+G4+"B16B16B8"+G6
1150 G(6)=G4+G4+G4+G4+G4+G4+G4+"B8B!MS16B!MS16"+G6
1160 G(7)=G+G4+G+"B16B16B8B!MS8 Y22,50Y24,50BM8Y22,0Y24,0"+G+G4+G+"B!MS16B!MS16B
!MS8 B!MS8B!MS16B!MS16
1170 G(8)=G(7)
1180 G(9)=G+G4+G+G4+"B!MS8B!MS8B!MS8B!MS8 B!MS16B!MS16B!MS8B!MS8 Y24,0BM8B8 Y22,
110Y24,110BM8 Y22,50Y24,50BM8 Y22,0Y24,0BM8"+G2
1190 G(10)=G(2)
1200 G(11)=G+G+G+G+G+G+G+G2
1210 G(12)=G(2):G(13)=G(11)
1220 G(14)=G(2):G(15)=G(11)
1230 G(16)=G5+G1+"B8
1240 G(17)=G5+"B4B4B4B4"+G6+G6+G6+G6
1250 G(18)=G3+G3+G3+G3+G3+G3+G3+G6+G6
1260 '
2000 '
2010 H(0)="S9M50L8 R1RR8CCCCC R1RR8L16CCCCCCM1800C4
2020 H(1)="L8M50R1RR8CCCCC R1RR8L16CCCCCCM1800C8CC
2030 H(2)="L4RCRCRCRC RCRCRCRC8R16C16
2040 H(3)="RCRCRCRC RCRCL16R8C8C8C8CCR8C8CC
2050 H(4)="L4M50RCRCRCRCRCRCRC L16M1800CCC8CCC8
2060 H(5)="L4RCRCRCRC RCRCRCRL16CCCC
2070 H(6)="L4RCRCRCRC RCRCRCR8L16CCCCCC
2080 H(7)="L4RCRCRCRC8M50C8 M1800RCRCRCL16CCC8C8CC
2090 H(8)=H(7)
2100 H(9)="L4RCRCRCRC L16C8C8C8C8CCC8C8 M50C4C8C8C8 M1800CCR8C8CCL4
2110 H(10)=H(2)
2120 H(11)="RCRCRCRC RCRCRCL16CCR8C8CCL4
2130 H(12)=H(2):H(13)=H(11)
2140 H(14)=H(2):H(15)=H(11)
```

★メガドライブ版「パワードリフト」時間がかかっていますが，電波新聞社なのでこだわって作っているらしい所に好感がもてます。期待してます。（宮城県仙台市・**斎藤　稔17才**）……【**影**：ダシのカツオ一つにも，土佐鰹を使用するなど，こだわりを忘れません。】

```
2150 H(16)="M50R1R2R8C8R8C8 R1RR8L16CCCCCM1800C4
2160 H(17)="M50R1R2R8C8R8C8 R1M1800 CCCCCCCC CCCCCCCCL4
2170 H(18)="L4M50RCRCRCRCRCRC L16M1800 CCCCCCCCL4
2180 '
3000 '
3010 E="C>C<C>C<
3020 E0="C>C<<B->B-
3030 E1="<B-A-4A-4>A-<A->A-
3040 E2="<A->A-<A->A-
3050 E3="<B->B-<B->B-
3060 E4="C8>CC<
3070 E5="<A-8>A-A-
3080 E6="<B-8>B-B-
3090 E7="E-8>E-E-<
3100 E8="D8>DD<
3110 E(0)="@12O3V10L8Q7 C1&C4&CCC4<B-4 B-A-R8A-1&A-A-4B-4>
3120 E(1)=E(0)
3130 E(2)=E+E+E+E0+E1+E2+E2
3140 E(3)=E+E+E+E0+E1+E2+"<A->A-<A-4>
3150 E(4)=E+E+E+E+E2+E2+E3+"<B-4>B-4
3160 E(5)=E+E+E+E+E2+E2+E3+E3
3170 E(6)=E(5)
3180 E(7)=E2+E3+E+E0+E2+E3+E+E
3190 E(8)=E(7)
3200 E(9)=E2+E3+E+E0+"<G>G<G>G<G>G<GG R8GGR8G4>>V12G4<V10L16
3210 E(10)=E4+E4+E4+E4+E5+E5+E5+E5+E6+E6+E6+E6+E7+E7+E8+E8
3220 E(11)=E(10):E(12)=E(10):E(13)=E(10)
3230 E(14)=E(10):E(15)=E(10)
3240 E(16)=E(0)
3250 E(17)=E(0)
3260 '
4000 '
4010 F="G>CE-G<
4020 F0="GB>DG<
4030 F1=F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F+F
4040 F(0)="@16O6V10Q5L16"+F1
4050 F(1)=F1:F(2)=F1:F(3)=F1:F(4)=F1
4060 F(5)=F1:F(6)=F1:F(7)=F1:F(8)=F1
4070 F(9)=F+F+F+F+F+F+F+F+F+F0+F0+"GB>D8<G8>DD<"+F0+F0+"G4
4080 F(10)=F1:F(11)=F1:F(12)=F1
4090 F(13)=F1:F(14)=F1:F(15)=F1
4100 F(16)="R":F(17)=F1
4110 '
5000 '
5010 C(0)="@24O6V12L8 E-1&E-4&E-E-E-R8DR8DCR8C1&CC4D4
5020 C(1)="G1&G4&GGB-R8GR8B->CR8C1&C2&C<
5030 C(2)=C(0)
5040 C(3)="G1&G4&GGB-R8GR8B->CR8C1&CR<D4
5050 C="E-R8DE- R8DE-R8 DE-R8D
5060 C(4)=C+"E-R8E-R8"+C+"E-4D4
5070 C(5)=C(4):C(6)=C(4)
5080 C(7)="E-2F4&FG2&G4&GF4E-2F4&FE-1&E-
5090 C(8)=C(7)
5100 C(9)="E-2F4&FG1&GD4&DD4&DD4V8R8DDR8D4V12
5110 C(10)="E-2D4&DE-R8E-2&E-E-4D1E-4&E-DR8D4&D
5120 C(11)="E-2D4&DE-R8E-2&E-E-4D1G4&GF2&F
5130 C(12)=C(10):C(13)=C(11)
5140 C(14)="E-2D4&DE-2&E-4&E-E-4D1E-E-4D4DD4
5150 C(15)="E-2D4&DE-2&E-4&E-E-4D1GG4F4FF4
5160 C(16)="R":C(17)="R
5170 '
6000 '
6010 D(0)="@6O6V8L8 C1&C4&CCCR8<B-R8B-A-R8A-1&A-A-4B-4>
6020 D(1)="C1E-4&E-E-DR8E-R8FA-R8A-1&A-2&A-
6030 D(2)=D(0)
6040 D(3)="C1E-4&E-E-DR8E-R8FA-R8A-1&A-R<B-4>
6050 D="CR8<B->C R8<B->CR8 <B->CR8<B->
6060 D(4)=D+"CR8CR8"+D+"C4<B-4>
6070 D(5)=D(4):D(6)=D(4)
6080 D(7)="C2D4&DE-2&E-4&E-D4C2D4&DC1&C
6090 D(8)=D(7)
6100 D(9)="C2D4&DE-1&E-<B4&BB4&BB4V6R8BBR8B4V8>
6110 D(10)="C2<B-4&B->CR8C2&CC4<B-1>C4&C<B-R8B-4&B->
6120 D(11)="C2<B-4&B->CR8C2&CC4<B-1>E-4&E-D2&D
6130 D(12)=D(10):D(13)=D(11)
6140 D(14)="C2<B-4&B->C2&C4&CC4<B-1>CC4<B-4B-B-4>
6150 D(15)="C2<B-4&B->C2&C4&CC4<B-1>E-E-4D4DD4
6160 D(16)="R":D(17)="R
6170 '
7000 '
7010 I(0)="O4V10L8 G1&G4&GGGR8FR8FE-R8E-1&E-E-4F4
7020 I(1)="G1>C4&CC<B-R8>CR8DE-R8E-1&E-2&E-<
7030 I(2)=I(0)
7040 I(3)="G1>C4&CC<B-R8>CR8DE-R8E-1&E-R<F4
7050 I="GR8GG R8GGR8 GGR8G
7060 I(4)=I+"GR8GR8"+I+"G4F4
7070 I(5)=I(4):I(6)=I(4)
7080 I(7)="A-2B-4&B->C2&C4&C<B-4A-2B-4&B-G1&G
7090 I(8)=I(7)
7100 I(9)="A-2B-4&B->C1&C<G4&GG4&GG4V8R8GGR8G4V10
7110 I(10)="G2G4&GGR8G2&GG4F1G4&GFR8F4&F
7120 I(11)="G2G4&GGR8G2&GG4F1>C4&C<B-2&B-
7130 I(12)=I(10):I(13)=I(11)
7140 I(14)="G2G4&GG2&G4&GA-4F1GG4F4FF4
7150 I(15)="G2G4&GG2&G4&GA-4F1>CC4<B-4B-B-4
7160 I(16)="R":I(17)="R
7170 '
8000 '
8010 A(0)="@2O5V11L8 E-1&E-4&E-E-E-R8DR8 DCR8C1&CC4D4
8020 A(1)=C(1):A(2)=A(0):A(3)=C(3)
8030 A(4)="R
8040 A(5)="@63O5V12 C4E-4DC<B->C R8CE-4DE-FG R8CC4C<B-4>C R8E-4&E-E-2
8050 A(6)="C4E-4DC<B->C R8CE-4DE-FG R8GB-4GFE- G4B-GFG2
8060 A(7)="@0O7V13 C<G>CE-DC<B->C R8C<B->E-DC<B-G> C<G>CE-DC<B->C
8070 A(8)="@63O5V12 CDE-CDE-FG R8CC<B->CE-D<B-> CDE-FE-D<B->C @0O7V9CV13GCFCE-CD
8080 A(9)="@63O5V12 CDE-CDE-FG R8CC<B->CDE-F16 G1&G&G16GA-R8G4
8090 A="E-DC<B-16>C2&C16 E-DC<B-16>C4&C16C16D16E-16F16 D&D16C&C16<B-4>DE-F A-GFG
16FF16E-
8100 A(10)=A+"D<B->
8110 A(11)=A(10):A(12)=A(10)
8120 A(13)=A+"D<B-16>C16
8130 A(14)="@2O5V11 E-2D4&DE-1&E- D1E-4&E-D2&D
8140 A(15)="E-2D4&DE-1&E- D1G4&GF2&F
8150 A(16)="R":A(17)="R
8160 '
9000 '
9010 B(0)="@2O5V10L8Q8 C1&C4&CCCR8<B-R8 B-A-R8A-1&A-A-4B-4>
9020 B(1)=D(1):B(2)=B(0):B(3)=D(3)
9030 B(4)="R
9040 B(5)="@63O5V8R12 C4E-4DC<B->C R8CE-4DE-FG R8CC4C<B-4>C R8E-4&E-E-4&E-6
9050 B(6)="R12 C4E-4DC<B->C R8CE-4DE-FG R8GB-4GFE- G4B-GFG4&G6
9060 B(7)="@17O6V7 C<G>CE-DC<B->C R8C<B->E-DC<B-G> C<G>CE-DC<B->C
9070 B(8)="@63O5V8R12 CDE-CDE-FG R8CC<B->CE-D<B-> CDE-FE-D<B->C24 @17O6V5CV7GCFC
E-CD
9080 B(9)="@63O5V8R12 CDE-CDE-FG R8CC<B->CDE-F16 G2&G&G6&G16V10G4&G12V8GA-R8G6 @
12O4V7Q7G4@63O5V8Q8
9090 B(10)="R12"+A+"D<B-24>
9100 B(11)=B(10):B(12)=B(10):B(13)=B(10)
9110 B(14)="@2O5V10 C2<B-4&B->C1&C <B-1>C4&C<B-2&B->
9120 B(15)="C2<B-4&B->C1&C <B-1>E-4&E-D2&D
9130 B(16)="R":B(17)="R
9140 '
9150 '
10000 T="T150
10010 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T
10020 FOR K=0 TO 13
10030 PLAY#2,A(K),B(K),C(K),D(K),E(K),F(K),G(K),H(K),I(K)
10040 NEXT
10050 FOR K=0 TO 17
10060 PLAY#2,A(K),B(K),C(K),D(K),E(K),F(K),G(K),H(K),I(K)
10070 NEXT
10080 FOR K=2 TO 3
10090 PLAY#2,A(K),B(K),C(K),D(K),E(K),F(K),G(K),H(K),I(K)
10100 NEXT
10110 PLAY#2,A(4),B(4),C(4),D(4),E(4),F(4),G(18),H(18),I(4)
10120 FOR K=7 TO 13
10130 PLAY#2,A(K),B(K),C(K),D(K),E(K),F(K),G(K),H(K),I(K)
10140 NEXT
10150 FOR K=14 TO 15
10160 PLAY#2,A(K),B(K),C(K),D(K),E(K),F(K),G(K),H(K),I(K)
10170 NEXT
10180 GOTO 10150
```


★私の家の近所では，冷しあめが“あったかい”で売っている。どういうものなんだろう。(滋賀県草津市・山田武俊21才)……【影：つぐ美ちゃん，冷たいホットコーヒー入れてくんない。つぐ美：冷たいホットコーヒー？影：アリアリでお願いね。つぐ美：アリアリ??】

PC-8801mkII SR以降＋サウンドボードII＋ぴっける君用

ザ ゲームミュージックプログラム

SNATCHER（スナッチャー）

～Preassur OF Tension～（プレシャー オブ テンション）

©KONAMI

YUI

88版での続編を待ちわびているSNATCHERより，緊張度Bのこの曲です。

プログラムについて

SEQ.のシンセキーボードと，Dギターの音色作りで一番苦労しました。シンセ音は，最初AL 4番で作っていたのですが，微調整がむずかしく，とても原曲のように美しく響かせるところまでいけないので，似せるのはあきらめて今のようにしてしまいました。

Dギターは，トラの子の自作Dギター音色をひっぱりだし，調整して使いました。

あと，SEQ.のエコーにも苦労しました。広がりがあり，存在感があり，つかみどころがないというのがベストですが，実際そううまくもいかず，プログラムでは付点8分遅らせたディレイにデチューンをかけ，ステレオにふり分けるといったおかしなことをしています。

P.S.

FURAさん，連絡ください。

GORRY先生より一言

これはまた質素なプログラムです。リマークをはずすと半分くらいになってしまいそうですね。もともと短い曲ですし，しっかり押さえるべきところは押さえられているのでいいでしょう。

88には，彼女のような比較的古参者の常連さんが少ないようです。常連ばかり載るようになってしまうのは問題ですが，やはり常連の作品には多くの学ぶものがあります。来たれ常連！

SNATCHER～Preassur OF Tension～のミュージック・プログラム・リスト

```
10 KEY 8,"CMD STOP(1)"+CHR$(13)
20 CONSOLE ,,0:CLS
30 PRINT "      ▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰
40 PRINT
50 PRINT "                 SNATCHER    ◤/  Preasur of Tension  /◢
60 PRINT
70 PRINT "                        1993. 5/18.     By  YUI
80 PRINT
90 PRINT "      ▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰
100 DEFSTR A-Z
110 CMD INIT(L,X)
120 ' ▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰     FM ｵﾝｹﾞﾝ DATA
130 CMD VSET (1,
140 '                                SYNTHE
150 DATA 58,15,0,0,0,0, 0,0,0,0,
160 '
170 DATA 31,13, 8,10, 6,29,0, 1,3,0,
180 DATA 31,16, 8, 6, 5,36,0, 1,1,0,
190 DATA 31,13, 8, 8, 5,29,0, 1,6,0,
200 DATA 25,16, 9, 8, 2, 0,1, 1,7,0)
210 '
220 '
230 CMD VSET (2,
240 '                                FLUTE
250 DATA 44,15,0,0,0,0, 0,0,0,0,
260 '
270 DATA 14, 2, 1, 0, 4,42,0, 4,0,0,
280 DATA 14, 2, 1, 6, 2, 0,0, 4,0,0,
290 DATA 14, 2, 0, 0, 4,38,0, 4,0,0,
300 DATA 14, 3, 0, 6, 2, 0,0, 4,0,0)
```

★OFに載ったときも「規定の原稿料」とやらをくださいよ。Dr.D.（北海道旭川市・三栗研司15才）……【影：規定の原稿料をくださいよ～。編集長：OFを原稿と思う人――。一同：シーン。編：というわけで，OFは原稿にあらず。よって原稿料もなーし。影：お，覚えてろっ。】

```
310 '
320 '
330 CMD VSET (3,
340 '                                    D.GUITAR
350 DATA 50,15,0,0,0,0, 0,0,0,0,
360 '
370 DATA 30, 4, 0, 5, 4,23,0, 2,0,0,
380 DATA 30, 1, 0, 5, 3,22,0, 2,3,0,
390 DATA 30, 4, 0, 5, 4,26,0, 0,0,0,
400 DATA 26, 6, 0, 9, 1, 0,0, 0,0,0)
410 '
420 '
430 '
440 ' ▰▰▰▰ TEMPO & LFO & ENVELOPE DATA
450 CMD TEMPO(161)
460 CMD WSET(1: 1, 3, 2, 6,0)
470 CMD ESET(1:255,15,3,0,4,100)
480 CMD ESET(2:255,25,20,10,10,255)
490 '
500 REM ▰▰▰▰  MML DATA
510 '
520 REM ▰▰▰▰  Ch.1 = MELODY
530 '
540 A0="L1 RRRR @M V10 @2
550 A1="@{ P3 O4 L8 FG-FE->B-2..R G-4..R16 B-1&B-2..R
560 A2="<FG-FE->B-2..R G-4..R16 <D-1&D-2..R
570 A3=">E-FG-16&F16D-4.FE-& L1 E-&E-&E- @3 V10 @}
580 A4="O4 L16 P1 E-.&P3E-.>>P2A-&B-&P3E-8.&E-2& P2 L1 E-
590 A5="P3G8&E-2..&E-&P1E-&E-& P3E-&E-& P2V11E-&E-&V10E-4R2.R
600 CMD 1,A0:CMD 1,A1
610 CMD 1,A2:CMD 1,A3
620 CMD 1,A4:CMD 1,A5
630 '
640 REM ▰▰▰▰   Ch.2 =  MELODY DELAY
650 B0="L1 RRRR @M @2 V7 R8 @S1
660 B1="O3 L1 E-&E-2.. P2 B-16.&A-16.&P3E-2.&E-16&E-&P1E-&E-&
670 B2="P3E-&E-&V9E-&E-& P2V10E-8R2..R
680 '
690 CMD 2,B0
700 CMD 2,B1:CMD 2,B2
710 '
720 REM ▰▰▰▰   Ch.3 =  SEQ.
730 C0="@1 V14 @M
740 C1="Q6 O3 L8 E-<E-<E->E-16<E-16 E-O3E-<<D-E-
750 CMD 3,C0
760 CMD 3,C1
770 '
780 REM ▰▰▰▰   Ch.4 =  SEQ. DELAY 1
790 D0="@1 V8 P1 H4 R8. @M
800 CMD 4,D0
810 CMD 4,C1
820 '
830 REM ▰▰▰▰   Ch.5 =  SEQ. DELAY 2
840 E0="@1 V11 P1 H-4 R4 @M
850 CMD 5,E0
860 CMD 5,C1
870 '
880 REM ▰▰▰▰   Ch.6 =  SEQ. DELAY 1  STEREO FLANGE
890 F0="@1 V8 R8. H-2 P2 @S1 @M
900 CMD 6,F0
910 CMD 6,C1
920 '
930 REM ▰▰▰▰   Ch.7 =  PSG HI-HAT
940 G0="P2 W0 @M V10
950 G1="@2 Q1 L8 C16C16CCC @1 Q8P1O8V9B4V10 @2 P2Q1CC
960 CMD 7,G0
970 CMD 7,G1
980 '
990 CMD PLAY()
```


★パソコンからしゅうへんききにどうやって電流がながれるかしゅうへんききにどうやってパソコン本体をコードでむすびつけるか84ページのところがむずかしかった。(神奈川県秦野市・**菱沼一喜34才**)……**【影:がんばってください。】**

ザ
ゲーム
ミュージック
プログラム

X68000＋NAGDRV＋GS音源用

ROLLING THUNDER2
(ローリング サンダー ツー)

～エンディングテーマ～

©NAMCO

牧田竜也

帰って来た!!

'92年の7月号を最後に沈黙を守ってきましたが，やっと投稿できるようになってうれしいです。ウルウル。それで，今回はローリングサンダー2のエンディングテーマをお送りします。数か月ベーマガを買っていなかったので，皆さんのレベルがあがってしまったんではないかと心配です。これからも良いプログラムを作っていきたいので，よろしくお願いしまーす。

うーん，ちょっと!?

このプログラムの曲をずっと聞いてると，なれてしまうんだけど，またCDを聞くと少しパワーに欠ける気がしてしまいます。大音量で聞けばそうでもないのだけど。それから，ナムコの曲はリズム(とくにハイハット)が遊んでいて，左右にクローズドハイハットが飛び交わったり，クローズドハイハットと一緒にオープンハイハットが鳴っていたりで，もう大変!? そんなわけで，この曲でも片方のハイハットしか入っていません。でもそんなに変ではないと思うのですが……。

もう少しドラムスの音量をあげてもいいかもしれません。

おまけ

この前あのCDを買ったんです。かなり前の作品ですが良かったです。デコさんの曲です。今度はそいつを作ってみたいです。おお!! こんなところに楽譜があるじゃないですか！ ウフフ……。

●**参考にした物**

ナムコ ゲーム サウンド エクスプレスVOL.5

GORRY先生より一言

GS音源の曲データって，トラック数が増えてしまう分長くなってしまうのですが，この曲あたりは打ち込みやすいのではないでしょうか。

なお，曲データにGSリセットのコマンドが入っていないので変な音になることがあります。コマンドを入れるか，音源をリセットすれば問題ありません。

今月から，リストの最後にカウント・データを付属することにしました。デバッグにご利用ください。

ROLLING THUNDER2～エンディングテーマ～のミュージック・プログラム・リスト

```
=============== RT2E.ms ===============
 1 : *      RT2E.ms
 2 : *-----------------------------------------------------------------------*
 3 : *                                                                       *
 4 : *              <<  ROLLING  THUNDER  2   >>                             *
 5 : *                                                                       *
 6 : *                 ~ ~ ENDING  THEME ~ ~                                 *
 7 : *                                                                       *
 8 : *                    作曲・編曲  佐 宗 綾 子                            *
 9 : *                                                                       *
10 : *   PROGRAMED  BY  牧 田  竜 也    9/27 ~ 10/29   1992                 *
11 : *                                                                       *
12 : *-----------------------------------------------------------------------*
13 :
14 : #title          ROLLING  THUNDER  2  ~ ENDING  THEME ~
15 : #composer       佐 宗  綾 子
16 : #programmer     牧 田  竜 也
17 : #midi-module    G S
18 : #octave-x-mode  1
19 : #tempo-mode     1
20 : #q-mode         1
21 :
22 : *-----------------------------------------------------------------------
23 :
24 : 00 t095 CH10       MM1     V127      @016        l16 q16 r4      *  Drums
25 : 01      CH10       MM1               @016        l16 q16 r4      *  Hi Hat
26 : 02      CH02 M0,10         V127 v105 @029 p90 o2 l16 q16 r4      *  Over Drive Gt.
27 : 03      CH03 M0,30         V127 v105 @030 p40 o2 l16 q16 r4      *  Distortion Gt.
28 : 04      CH04               V127 v110 @038 p60 o1 l16 q16 r4      *  Bass
29 : 05      CH05               V127 v095 @080 p30 o4 l16 q16 r4      *  Square Wave 1
30 : 06      CH06               V127 v095 @080 p30 o4 l16 q16 r4      *  Square Wave 2
31 : 07      CH07               V127 v085 @001 p40 o4 l16 q16 r4      *  Piano 1
32 : 08      CH08               V127 v085 @001 p40 o4 l16 q16 r4      *  Piano 2
33 : 09      CH09 M0,10         V127 v105 @065 p50 o4 l16 q16 r4      *  Alto Sax 1
34 : 10      CH11 M0,30         V127 v100 @065 p80 o4 l16 q16 r4 r    *  Alto Sax 2
35 : 11      CH12               V127 v095 @002 p60 o4 l16 q16 r4      *  Piano 3
36 : 12      CH13 M0,20         V127 v110 @017 p70 o5 l16 q16 r4      *  Organ2 1
37 : 13      CH13               V127 v085 @017 p55 o5 l16 q16 r4      *  Organ2 2
38 : 14      CH01 M0,40         V115 v110 @016 p55 o5 l16 q16 r4 r16  *  Organ2 3
39 : 15      CH15               V127 v065 @072 p60 o5 l16 q16 r4      *  Piccolo
40 :
41 : *---<  Perc.  >--------------------------------------------------------
42 :
43 : 00      MSb,"o2 v95 c"
44 : 00      MSs,"o2 v75 d"
45 : 00      MSx,"o2 v95 b"
46 : 00      MSy,"o2 v95 a"
47 : 00      MSz,"o2 v95 g"
48 : 00      MSc,"o3 v70 c+"
49 : 00      MSe,"o3 v70 a"
50 : ;
51 : 00      c0   b8bbsb8b8bb8s8r8   b8bbsb8b8bbb32b32   ss8.
52 : 00      c0[  b8bbsb8b8bb8s8r8 / b8bbsb8b8bbb32b32   s8r8 ]
53 : 00           b8bbsb8b x24x24x24y24y24z24ssss [
54 : 00      c0 [ b8bbsb8b8bb8s8r8   b8bbsb8b8bbb32b32 / s8r8 ] ss8.
55 : 00      e0   b8bbsb8b8bb8s8r8   b8bbsb8b8bbb32b32   s8r8
56 : 00      c0   yy32y32y e0 z ryyz r8x32y32z bb8. /
57 : 00           b8bbsb8b8bb8s8r8
58 : 00           b8bbsb8b x24x24x24y24y24z24ssss
59 : 00      e0   b8bbsb8b8bb8s8r8   b8bbsb8b8bbb32b32   s8r8
60 : 00           b8bbsb8b8bbb32b32ss8.
61 : 00      e0   b8bbsb8b8bb8s8r8   b8bbsb8b8bbb32b32   ss8 c0b
62 : 00           r8bbsb8b8bbb32b32ss8.
63 : 00           b8bbsb8b x24x24x24y24y24z24ssss ]
64 : 00      e0   b8bbsb8b8bb8s8r8   b8bbsb8b8bbb32b32   ss8.
65 : 00      c0   b8bbsb8b8bb8s8r8   xyzxyzre0b
66 :
67 : *---
68 :
69 : 01      MSc,"o2 v85 f+"
70 : 01      MSo,"o2 v80 a+"
71 : ;
72 : 01      [ cccc cccc cco8 cccc ]5
73 : 01        cccc cccc r8o8 r8o8
74 : 01      [ cccc cccc cco8 cccc ]6
75 : 01        r4 rcoc r4co8.
76 : 01      [ cccc cccc cco8 cccc ]8
77 : 01        cccc cccc r8o8 r8o8
78 : 01      [ cccc cccc cco8 cccc ]6
79 : 01        r4 rcoc r4co8.
80 : 01      [ cccc cccc cco8 cccc ]3
81 : 01        ccrc cccc
82 :
83 : *---<  Distortion  Gt.  >----------------------------------------------
```

```
 84 :
 85 : ;        トラック 02 と 03 と 04 は 同じ
 86 :
 87 : 02       MSx,"a8aa<a>a8a8aa8<a8r8>"
 88 : 02       MSz,"d8dd<d>d8d8dd8<"
 89 : ;
 90 : 02       [ x ]6
 91 : 02       [ [ x ]3 f8ff<f>f8e8ee8<e8r8  >
 92 : 02           x  x f8f<f8>ffer4e32f32g8. /
 93 : 02           x  x
 94 : 02       z d8r8 >
 95 : 02       z d>dc8
 96 : 02       z d>c8.
 97 : 02       z d8r8 >
 98 : 02       z d>d8c&
 99 : 02       r8cc<c>c8c8cc8<c8r8 > c8cc<c>c8r ddrr ddrr ]
100 : 02       [ x ]3 a8aa<a>aaa
101 :
102 : *---
103 :
104 : 03       MSx,"a8aa<a>a8a8aa8<a8r8>"
105 : 03       MSz,"d8dd<d>d8d8dd8<"
106 : ;
107 : 03       [ x ]6
108 : 03       [ [ x ]3 f8ff<f>f8e8ee8<e8r8  >
109 : 03           x  x f8f<f8>ffer4e32f32g8. /
110 : 03           x  x
111 : 03       z d8r8 >
112 : 03       z d>dc8
113 : 03       z d>c8.
114 : 03       z d8r8 >
115 : 03       z d>d8c&
116 : 03       r8cc<c>c8c8cc8<c8r8 > c8cc<c>c8r ddrr ddrr ]
117 : 03       [ x ]3 a8aa<a>aaa
118 :
119 : *---<  B a s s  >----------------------------------------------------
120 :
121 : 04       MSx,"a8aa<a>a8a8aa8<a8r8>"
122 : 04       MSz,"d8dd<d>d8d8dd8<"
123 : ;
124 : 04       [ x ]6
125 : 04       [ [ x ]3 f8ff<f>f8e8ee8<e8r8  >
126 : 04           x  x f8f<f8>ffer4e32f32g8. /
127 : 04           x  x
128 : 04       z d8r8 >
129 : 04       z d>dc8
130 : 04       z d>c8.
131 : 04       z d8r8 >
132 : 04       z d>d8c&
133 : 04       r8cc<c>c8c8cc8<c8r8 > c8cc<c>c8r ddrr ddrr ]
134 : 04       [ x ]3 a8aa<a>aaa
135 :
136 : *---<  S q u a r e   W a v e  >-------------------------------------
137 :
138 : ;        トラック 05 と 07 は 同じ
139 : ;
140 : ;        トラック 06 と 08 は 同じ
141 :
142 : 05       MSz,"r4gr8f+&r2"
143 : ;
144 : 05       r1 r1
145 : 05       [ z ]4
146 : 05       [ [ z ]3 r4gr8d&r2
147 : 05           z  z d+8.d+8.drr2 /
148 : 05           z     r4gr8e&r2
149 : 05       [ r1 ]7 ]
150 : 05         [ z ]3 r4gr8f+
151 :
152 : *---
153 :
154 : 06       MSz,"r4er8d&r2"
155 : ;
156 : 06       r1 r1
157 : 06       [ z ]4
158 : 06       [ [ z ]3 r4er8>b&r2  <
159 : 06           z  z c8.c8.>brr2 < /
160 : 06           z     r4er8c+&r2
161 : 06       [ r1 ]7 ]
162 : 06         [ z ]3 r4er8d
163 :
164 : *---<  P i a n o  >-------------------------------------------------
165 :
166 : 07       MSz,"r4gr8f+&r2"
167 : ;
168 : 07       r1 r1
169 : 07       [ z ]4
170 : 07       [ [ z ]3 r4gr8d&r2
171 : 07           z  z d+8.d+8.drr2 /
172 : 07           z     r4gr8e&r2
173 : 07       [ r1 ]7 ]
174 : 07         [ z ]3 r4gr8f+
175 :
176 : *---
177 :
178 : 08       MSz,"r4er8d&r2"
179 : ;
180 : 08       r1 r1
181 : 08       [ z ]4
182 : 08       [ [ z ]3 r4er8>b&r2  <
183 : 08           z  z c8.c8.>brr2 < /
184 : 08           z     r4er8c+&r2
185 : 08       [ r1 ]7 ]
186 : 08         [ z ]3 r4er8d
187 :
188 : *---<  A l t o   S a x  >---------------------------------------------
189 :
190 : ;        トラック 09 と 10 は 同じ
191 :
192 : 09       [ r1 ]6
193 : 09       [ [ r4gargre8.drcr drcr drc d / ree8&r8r8
194 : 09           r4gargre8.drcr drcr drc rd8d+drc8. ]
195 : 09           ree8.>a<cdd+8dd+8d8cr4c32c+32d8c16> / a1
196 : 09       [ r1 ]8 ]
197 : 09           a1& a2..<c32d32e32g32a1&r2
198 :
199 : *---
200 :
201 : 10       [ r1 ]6
202 : 10       [ [ r4gargre8.drcr drcr drc d / ree8&r8r8
203 : 10           r4gargre8.drcr drcr drc rd8d+drc8. ]
204 : 10           ree8.>a<cdd+8dd+8d8cr4c32c+32d8c16> / a1
205 : 10       [ r1 ]8 ]
206 : 10           a1& a2..<c32d32e32g32a1&r2
207 :
208 : *---<  P i a n o  >---------------------------------------------------
209 :
210 : 11       MSz,"rab<cg>ab< f+&r2>"
211 : ;
212 : 11       [ r1 ]6
213 : 11       [ z ]3
214 : 11            rab<cg>ab< d&r2> z z r1 z
215 : 11            rab<cg>ab< d&r2>          S12 S13 S14 S15
216 : 11       [ r1 ]7
217 : 11       [ z ]3
218 : 11            rab<cg>ab< d&r2> z z
219 : 11         r1 z z z
220 : 11       rab<cg>ab<d
221 :
222 : *---<  O r g a n  >---------------------------------------------------
223 :
224 : 12       W [ r4abr< c&r2 >
225 : 12           r4abr< crdr>br / agrg8.br8 a8&r2 ]
226 : 12           gra+&r1&r2 [ bbr8 ]
227 : 12         [ r1 ]8
228 : 12         V127 v127 r1 [ r4gr8 / f+&r2 ] f+r v100 f+r v70 f+r v40 f+r v30 f+
229 :
230 : *---
231 :
232 : 13       W [ r4fgr a&r2
233 : 13           r4fgr arbrgr / fere8.gr8 f8&r2 ]
234 : 13           erg&r1&r2 [ ggr8 ]
235 : 13         [ r1 ]8
236 : 13         V127 v105 r1 [ r4er8 / d&r2 ] dr v80 dr v50 dr v20 dr v10 d
237 :
238 : *---
239 :
240 : 14       W [ r4abr< c&r2 >
241 : 14           r4abr< crdr>br / agrg8.br8 a8&r2 ]
242 : 14           gra+&r1&r2 [ bbr8 ]
243 : 14         [ r1 ]8
244 : 14         V125 v120 o4 a2..<c32d32e32g32a1&r2
245 :
246 : *---<  P i c c o l o  >-----------------------------------------------
247 :
248 : 15       W [ rdfa <c> efa ]10
249 : 15         [ rdfa <d> efa ]3
250 : 15           rdfa  r  gb<d

     Track :     0     1     2     3     4     5     6     7     8     9    10    11
Data count : 06288 06288 06288 06288 06288 06288 06288 06288 06288 06288 06300 06288
Loop count : ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... .....

     Track :    12    13    14    15
Data count : 03504 03504 03420 01392
Loop count : ..... ..... ..... .....
```


★9821,たいしたことないような気がする。ところでこのハガキは読んでもらえるのだろうか。(福島県伊達郡・渋谷正徳16才)……【編：そ，そんなことはないっスよね。影：うーん。どうだろう？編：……。Dr.D：そんなことはありませんっっ!!】

PC-9801/286シリーズ＋MIDI－MMLドライバ＋GS音源用

ザ ゲーム ミュージック プログラム

アクトレイザー ～平和な世界～

©ENIX

西本 孝弘

内 容

SFCソフト，アクトレイザーより「平和な世界」です。

必要なもの

ベーマガ90年11月号掲載の「MIDI-MMLドライバ」，MIDIインターフェースおよびGS音源モジュールです。しかし一部の音源では変更が必要です（後述)。

プログラムのこと

GSリセット，エフェクタ設定，パーカッションのパンポット等Yコマンドでやってます。2chのメロディーはGSバンク127（MT32モード）の48番（スクウェア・ウェーブ）を使ってますが，一部のGS音源(SC33／SD35／SK50／MIDIピアノなど）にはサポートされていません。そういった音源をつかう場合は，220行を225行のように変更してください。なんとか聴けます。リスト自体は，できるだけ短くしたつもりなのですが，その結果ややこしくなってしまいました。でもストレートに組むとかなり行数をくうので。

曲のこと

オケ楽器が得意なSC55では比較的作りやすい曲でした。しかし音に厚みをだすためchを重ねまくっています。コントラバスもオクターブさげてユニゾンにしてます。

その他

5月号のFFVをみて，こんなセットでもいけるのを確認し制作したわけですが，このドライバが音源に100%対応してないのは多少ツラかったです。より細かいパフォーマンス実現のためにも，ぜひGS音源対応へのバージョンUPに期待したいですね。では。

ついでに

サークル「T-Funny」の本&CTを買ってくれたみなさま，大感謝!! でした。第3弾制作中です。もちろんアニソンやGMもふんだんにちりばめていますので(笑)。

8月まで乞うご期待！

GORRY先生より一言

98＋MIDI－MMLドライバ＋GS音源なんて，どのくらい需要があるのかを見るために1曲載せたら，どっと投稿がきました。98のFM音源&MMLは現行機種では一番下位のほうになってしまうので，MIDIのほうに傾いてくるのかもしれません。

曲はまさにお手本といったところ。ただ音源コントロール命令が多いので，少し見にくいかもしれませんね。

アクトレイザー～平和な世界～のミュージック・プログラム・リスト

```
10 'For PC-9801/286(N88-BASIC(86)) & MIDI MML driver & GS SOUND MODULE
20 '
30 '         ～平和な世界～ from 「Actraiser」  (C) ENIX / QUINTET
40 '
50 '            Programmed by Takahiro Nishimoto in T-Funny
60 '
100 CLEAR ,&H9D00:DEFSTR A,B
110 M.INIT(1):M.TEMPO(90):DIM A(17,12)
120 FOR I=1 TO 17:M.ALLOC(I,128):NEXT I
130 '  エクスクルーシブメッセージ (CH.1)
140 B=" Y240,65,16,66,18,":A=B+"64,0,127,0,65,247 R8
150 A=A+B+"64,1,48,3,12,247"+B+"64,1,51,72,68,247"+B+"64,1,52,90,49,247
160 A=A+B+"64,1,56,0,7,247"+B+"64,1,62,24,105,247"+B+"64,1,61,3,127,247 R8
170 M.TRK(1,A):M.ASSIGN(1,1):FOR I=2 TO 17:M.TRK(I,"R4"):NEXT I
180 '
190 FOR I=2 TO 17:FOR J=1 TO 11:A(I,J)="R1 R1":NEXT J
200 A(I,3)="¦:0 R1 R1":A(I,12)="R1 R1 :¦":NEXT I
210 '  メロディ (CH.2)
220 A(2,0)="Y177,91,64,177,93,0,177,0,127 @48@CV109V80@P8@MD64* R1
```

★掲載されたとは知らずに，6月号を買ってしまいました。TurboC＋＋の勉強をはじめたので，BASIC講座のプログラムを移植してみようと思います。(千葉県東葛飾郡・関矢高志24才)……【つぐ美：やっぱりベーマガも買ってみるものね。影：がんばってください。】

```
225 'A(2,0)="Y177,91,64,177,93,0 @75@CV109V80@P8@MD82* R1
230 A(2,2)="R1 R2.Q8O6A8G8":A(2,3)="¦:0 O6L8Q8F+4&!F+4*GF+ED C+4&!C+*DE4>A4
240 A(2,4)="<G4&!G4*F+EDE F+4&!F+*GQ7A4Q8DF+":A(2,5)="A4&!A*AF+4D4 G4B4<D4C+>B
250 A(2,6)="A4<D>F+Q7E4&!E*E D4&!D2.*":A(2,12)=A(2,2)+":¦
260 '  コーラス HIGH (CH.3)
270 A(3,0)="Y178,91,73,178,93,46 @53@CV091V80@P6 R1
280 A(3,7)="R8O5L8Q6F+F+F+RF+F+F+ REEEREEE
290 A(3,8)="RGGGRGGG RF+F+F+RF+F+F+":A(3,9)="RF+F+F+RF+F+F+ RGGGRGGG
300 A(3,10)="RF+F+F+RGGG Q8A1
310 '  コーラス MID (CH.3)
320 A(4,0)="V72 R1":A(4,10)="R1 O5Q8F+1
330 '  コーラス LOW (CH.3)
340 A(5,0)="V80 R1":A(5,7)="R8O5L8Q6DDDRDDD RC+C+C+RC+C+C+
350 A(5,8)="RC+C+C+RC+C+C+ RDDDRDDD":A(5,9)="RDDDRDDD RDDDR>BBB
360 A(5,10)="R<DDDRC+C+C+ Q8D1
370 '  ストリングス Left HIGH (CH.4)
380 A(6,0)="Y179,91,64,179,93,19 @49@CV118V80@P3 R1
390 A(6,1)="O6L8Q8D2&D>F+A<D F+4.GE4F+G":A(6,2)="F+DGEDC+24D24C+24&C+D D2.R4
400 A(6,3)="¦:0 O5RV-48AV+16AV+16AV+16A2 E4.DC+2&":A(6,4)="C+4E4&E4G4 D4.EF+2
410 A(6,5)="F+4.F+A2 B2G2":A(6,6)="A2.G4 F+2.R4":A(6,10)="R1 O6D1&
420 A(6,11)="D>A<DF+AF+GE D1&":A(6,12)="D>A<DF+AF+GE D2.R4 :¦
430 '  ストリングス Left MID (CH.4)
440 A(7,0)="V72 R1":A(7,1)="O5L8Q8A2&ARRA <D4.ER4C+C+
450 A(7,10)="R1 O5A1&":A(7,11)="ARRRRR<ER R1":A(7,12)="R2.ER R1 :¦
460 '  ストリングス Left LOW (CH.4)
470 A(8,0)=A(5,0):A(8,1)="O5L8Q8F+2&F+DF+F+ A2<C+>BA+4":A(8,2)="O6D>BB4A2 A2.R4
480 A(8,3)="¦:0 O5RV-48DV+16DV+16DV+16D2 >A1&":A(8,4)="A4<C+4>A2& A1
490 A(8,5)="O5D1 D4.C>B2":A(8,6)="O5F+2E4.D D2.R4":A(8,10)="R1 O5F+1&
500 A(8,11)="F+F+A<DF+DC+C+ >A1&":A(8,12)="AF+A<DF+DC+C+ >A2.R4 :¦
510 '  ストリングス Right HIGH (CH.5)
520 A(9,0)="Y180,91,64,180,93,19 @49@CV118V80@P11@PB653 R1
530 A(9,1)=A(6,1):A(9,2)=A(6,2):A(9,6)="R1 R2.AG
540 A(9,7)="F+2GF+ED C+4.DE4>A4":A(9,8)="O6G2F+EDE F+4.GA4DF+
550 A(9,9)="A4A4F+4D4 G4B4<D4C+>B":A(9,10)="A4<D>F+E4.D D1&
560 A(9,11)=A(6,11):A(9,12)=A(6,12)
570 '  ストリングス Right MID (CH.5)
580 A(10,0)=A(7,0):A(10,1)=A(7,1)
590 A(10,10)=A(7,10):A(10,11)=A(7,11):A(10,12)=A(7,12)
600 '  ストリングス Right LOW (CH.5)
610 A(11,0)=A(8,0):A(11,1)=A(8,1):A(11,2)=A(8,2)
620 A(11,10)=A(8,10):A(11,11)=A(8,11):A(11,12)=A(8,12)
630 '  ホルン (CH.6)
640 A(12,0)="Y181,91,73,181,93,0 @61@CV100V80@P2 R1
650 A(12,1)="O5L8Q8A2F+4D4 >A2.<A+4":A(12,2)="B4GEAEAG F+1
660 A(12,9)="V-16F+1 V+8G1":A(12,10)="V+8A2G2 F+1&
670 A(12,11)="F+2.G4 F+1&":A(12,12)="F+2.G4 F+2.R4 :¦
680 '  チェロ Left (CH.7)
690 A(13,0)="Y182,91,55,182,93,0 @43@CV109V80@P0@PB-653 R1
700 A(13,1)="O4L4Q8D>AF+D A2.F+":A(13,2)="B8A8G8E8A>A <D1
710 A(13,5)="O3V-16D1 V+8G1":A(13,6)="V+8A2>A2 <D1
720 A(13,7)="O3Q4DRDR >ARAR":A(13,8)="ARAR <DRDR":A(13,9)="DRCR >BRGR
730 A(13,10)="ARAR <Q8D>AF+D":A(13,11)="A1 <D>AF+D":A(13,12)="A1 <D2.R4 :¦
740 '  チェロ Right (CH.8)
750 A(14,0)="Y183,91,55,183,93,0 @43@CV109V80@P14 R1
760 FOR I=1 TO 12:A(14,I)=A(13,I):NEXT I
770 '  ダブルベース (CH.9)
780 A(15,0)="Y184,91,46,184,93,0 @44@CV100V80@P7@PB326 R1
790 A(15,1)="O3L4Q8D>AF+D A2.F+":A(15,2)=A(13,2):A(15,5)="O2V-16D1 V+8G1
800 FOR I=6 TO 12:A(15,I)=A(13,I):NEXT I:A(15,7)="O2Q4DRDR >ARAR
810 '  シンバル、タンバリン (CH.10)
820 A="Y185,91,82,185,93,0 @49@CV127V80@P7
830 A=A+"Y185,98,57,185,99,28,185,6,10
840 A=A+",185,98,54,185,99,28,185,6,28
850 A(16,0)=A+",185,98,45,185,99,28,185,6,118 R1
860 A(16,1)="O4L8Q1A4R2. R1":A(16,2)="A4R2. A4R2."
870 A(16,7)="R4V-40F+F+R4F+F+ R4F+F+R4F+F+":A(16,8)="R4F+F+R4F+F+ R4F+F+R4F+F+
880 A(16,9)=A(16,8):A(16,10)="R4F+F+R4F+F+ V+40A4R2.
890 A(16,11)="R1 A4R2.":A(16,12)=A(16,11)+":¦
900 '  ティンパニ (CH.10)
910 A(17,0)="V96 R1":A(17,1)="O3L4Q1AAAA ARRA":A(17,2)="AAAA AAR2
920 A(17,6)="R1 AAAA":A(17,10)=A(17,6)
930 A(17,11)="AR2. AAAA":A(17,12)="R1 AR2. :¦
940 '
950 FOR I=2 TO 17:FOR J=0 TO 12:M.TRK(I,A(I,J)):NEXT J,I
960 M.ASSIGN(2,2):FOR I=3 TO 5:M.ASSIGN(3,I):NEXT I
970 FOR I=6 TO 8:M.ASSIGN(4,I):NEXT I:FOR I=9 TO 11:M.ASSIGN(5,I):NEXT I
980 FOR I=12 TO 15:M.ASSIGN(I-6,I):NEXT I:M.ASSIGN(10,16):M.ASSIGN(10,17)
990 '
1000 KEY 7,"m.fadeout(16)"+CHR$(13)
1010 M.PLAY()
```


★98版「ソードダンサー」ではじめてつまってしまいました。氷の迷宮？の３のプレートのところです。岩にのってもすぐ消えてしまって先に進めません。なんとかなりませんか？よろしくお願いします。(東京都立川市・**ひみつ17才**)……**【影：がんばってください。】**

ローランドMIDI音源ユーザーのための

GS音源相談室

後藤　浩昭

こんにちは，後藤浩昭（GORRY）です。今月はPC-98シリーズ用の『MIDI-MMLドライバ』でGS音源を使う特集です。

この『MIDI-MMLドライバ』は本誌'90年11月号に掲載されています。最近このドライバを使用したプログラムの投稿が増えています。98ユーザーもMIDIの所有率が高まってきたのでしょうか。

'90年11月号を持っていない読者もいると思います。再掲載の希望があれば当コーナーへお寄せください。要望しだいで実現できるかもしれません。また，ソフトの発売につながるかもしれませんし……。

Q 『MIDI-MMLドライバ』でGS音源を使うことができますか？できるなら使いかたを教えてください。（**鹿児島市・田中　恒19才**）

A 『MIDI-MMLドライバ』は「MT-32専用命令を持ったMIDI音源ドライバ」です。MT-32命令はあくまで「付加価値」ですから，それらを使わないかぎり，他の音源にも使用できます。もちろんGS音源にも使用できます。

ただし，GS音源を細かくコントロールしようとすると，さまざまな「Y」コマンドのお世話になることになります。よく使われるものを**第1表**にいくつか紹介しておきましょう。

Q NAGDRVの曲を打ち込んでいますが，打ち込みまちがいが多いのか，うまく演奏してくれません。いい方法はありますか？

（**東京都葛飾区・NAG夫18才**）

A 打ち込みは，経験しだいでどんどんうまくなりますから，数多く打ち込んで自分をきたえるのがいちばんの早道です。初心者で5～10行，上級者でも100～200行に1行くらいはまちがえるものです。

ですが，X68000を使っているのなら，比較的ラクに打ち込みまちがいを減らせる方法があります。

まずは打ち込んでください。そうしたら，今度はファイル名を別の名前にして，もう一度同じように打ち込んでください。これで同じ内容のファイルが2本できます。

そこで，Human68Kのシステム・ディスクに入っているコマンド「FC.X」を使って，

```
A> FC /a /n /1  1本目  2本目
```

とすると，2本のファイルのちがう部分が表示されます。2本とも正しく打ち込めたのなら，ちがう部分はないはずです。ということで表示された行は打ち込みミスをした行だということです。二度手間にはなりますが，確実にミスを発見できる方法です。

「FC.X」のくわしい使いかたについては，Human68Kユーザーズ・マニュアルを読んでください。

なおこの方法は，NAGDRVに限らず，BASICのファイルにも使えますよ。

《第1表》よく使う「Y」コマンドの例

『エクスクルーシブ』

●GSリセット
" Y240,65,16,66,18,64,0,127,0,65,247"

●リバーブ・マクロをnに設定
" Y240,65,16,66,18,64,1,48,n,15-n,247"

●コーラス・マクロをnに設定
" Y240,65,16,66,18,64,1,56,n,7-n,247"

●チャンネルcを第2リズム・チャンネルにする
" Y240,65,16,66,18,64,15+c,21,2,26-c,247"

『コントロールチェンジ』

●チャンネルcにリセット・オール・コントローラーズを送信
" Y175+c,121,0"

●チャンネルcの音色のバンク・セレクトをnに設定
" Y175+c,0,n,175+c,32,0"

●チャンネルcのリバーブ・センド・デプスをnに設定
" Y175+c,91,n"

●チャンネルcのコーラス・センド・デプスをnに設定
" Y175+c,93,n"

『RPN』

●チャンネルcにRPN（パラメータMM/LL，データmm/ll）を設定
" Y175+c,101,MM,175+c,100,LL,
175+c,6,mm,175+c,38,ll"

●チャンネルcのピッチ・ベンド・センシティビティをMT-32と同一に設定（これにより，ポルタメントが正常動作します）
" Y175+c,101,0,175+c,100,0,
175+c,6,12,175+c,38,0"

『NRPN』

●チャンネルcにNRPN（パラメータMM/LL，データmm/ll）を設定
" Y175+c,99,MM,175+c,98,LL,
175+c,6,mm,175+c,38,ll"

マイコンBASICマガジン
明日のスター・プログラマー

今月のベスト・プログラマー

影：今月のベスト・プログラマーはMSX２用「火炎放射器」を作った伊藤直輝くんに決定！おめでとう。

編：どうでしょう。タイトルは「エイリアン・デュエル」なんてのは。

Dr.D：どうもさっきから，編くんはタイトルにこだわっているね。さて，このゲームのセールス・ポイントは，ズバリ緊迫感にある。実際にプレイしてみるとよくわかるんじゃがな。

編：つまりですね。エイリアン（影：スライムだって）を倒すためには，火炎放射器にパワーを充塡（じゅうてん）しなければなりません。このためには，自分は１か所にジッと立ち止まるという行動が必要なんですよ。

影：少しでも動いたり，振り向いたりすると，せっかくのパワーが解放されちゃうんだよね。

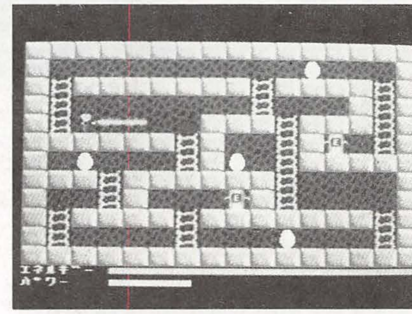
編：せまりくる敵がいるのに！ですよ。

Dr.D：このシステムを採用したことで，
・敵を一撃必殺か，さもなくば死か
・まちぶせ場所による戦略性
・背面がまったく無防備の恐ろしさ
といったような要素を含んだスリリングなゲームに仕上がったよ。無機質なサウンドや，生物の体内の背景も効果的でよろしい。

編：注文もありますね。すこしだれてくる３面以降だとか，タイトルだとか。

影：さっきも似たようなこと言ってなかった？

編：いいゲームですから，もっとよくしたいなぁって……しつこいですか？すいません。



▲MSX2「火炎放射器」

Dr.D：その他，今月は力作が多かったということで，FM TOWNS用「アリカノイド」を作った武政　修くんに編集部奨励賞，98用「砂漠大脱走」を作った遠藤和弘くんに「先生がんばって賞（？）」の栄誉を贈りたいと思う。他の諸君もがんばってくれたまえ。では，また来月！

今月はもう一歩のところでしたで賞

●PC-8801mkIISR以降用『YsIII～漆黒の魔獣』／今井亮介
●PC-9801用『セブン・ブリッチ』／巨人ファンM.M
●MSX用『TRON』／中山礼児
●MSX用『地獄への突貫』／福島真道&里孔明
●PC-9801用『文字を探せっ!!』／ねこすけ
●PC-9801用『すーぱーわんきぃげぇむず』／小野一幸
●PC-9801用『BOXING MACHINE』／山田耕平
●PC-9801用『ファイナルファンタジーIV～バトル１』／谷口　洋
●PC-9801用『真・女神転生～銀座BGM』／みはらさくら
●PC-9801用『競星』／佐伯能昭

投稿ありがとう

大野三雄／三澤浩志／飯山　隆／鴻ノ池修一／金平　広／中村文彦／土井慶一／森田　忠／谷口　均／サル吉／鈴木　悟／近藤和男／上田信次／川野博光／田中孝弘／横尾直樹／森　祐治／島崎　信／宮崎　真／ゆうちゃん／清水直人／石本清／松本英彦／高橋信次／森藤英二／富岡栄一／岡崎克之／猪野義人／大塚昌夫／かんくん／高野憲一／大川吉男／西田　稔／水木清彦／草本辰彦／岸本圭一／Qちゃん／松本信彦／ようすけ／大内宏明／たっちゃん／宮崎卓朗／富田博司／田中　茂／菅井久司／黒田雄一／高田　剛／鬼頭克郎／伊藤勝也／中村　満／近藤　智／福原俊一／染谷規尋／サミー／細川　武／渡辺俊宏／鈴木祐輔／たなちゃん／田原孝智／名幸辰弘／佐藤紀之／栗田サスケ／成嶋良介／工藤義弘／エンジェル／丸山賢二／佐藤一彦／杉山正一／木村清治／斉藤健次郎／西尾智宏／春日寛之／YU-SUKE／岩田　明／ピノリン／高野秋人／遠藤くん／内藤和男／鈴木大介／田中　寿／倉本明宏／三野　毅／友野きょうすけ／佐々木一郎／寺田真二／古田安弘／伊藤　隆／ドラえもん／戸田　司／園田紀夫／浅野一樹／碓井　肇／広沢GO！／土田文雄／くま／仲村　真／太田邦久／飯田弘文／吉田三郎／大野善一／高橋達也／岩本様／美平信昭／赤本　功／木内弘庸／佐久間健二／園部久和／らりるんるん／内田　明／石田邦夫／徳間光彦／横田昭二／田山撤兵／リョウ！／新田義明／平岡茂樹／琢磨和重／宮田敬太／久本健／佐藤純一／阿部秀樹／村田健一／鎌田騰吉／早川政信／小山田嘉津紀／釜谷津弘樹／蓬庄貞昭／山中幸児／高山君尚／らっきょう／神内明彦／鴻巣のカメちゃん／茶木慎一郎／佐藤敬一／香田新市／堂島史哉／島本隆二／井上智明／S高理科部No.２／砂川　修／布屋通夫
※全員紹介しきれなくてゴメンなさい。まだまだたくさんの方々からの投稿がありました。これからもどしどし投稿してくださいね。

COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE








▶▶▶ここからあとのページでは，コンピュータを使った楽しいソフトウエアやその周辺の話題を満載しています。

☆編集部より
今月号は，「FM TOWNSマーティーのスーパーガイド」が別冊付録となったため，「SUPER SOFT HOT INFORMATION」が本誌の中に組み込まれることになってしまいました。毎月ファイルしてくださっているみなさん，本当にごめんなさい。

速撃6Bコードレスの
ワンダーメガにまかせ

衝撃の映像でプレーヤーを魅了する、高速3Dシューティング！



SILPHEED

●4万画面以上の背景動画（最高15コマ/秒）。
●フラクタル手法やレイトレーシング、
隕石などのランダムモデリングによるリアル映像。
●分割軌道演算による精密な爆発シーンのポリゴン表現。

ワンダーメガの3つのCPUの
完全並列高速演算処理は、未知体験を約束する。
発売予定：今夏　予価：¥8,800(税別)
©1993 GAME ARTS







BGMもお祭りっぽくて楽しいぞ！



花のお江戸から宇宙まで。幕府に米軍、七福神、タヌキやタコまで入り交じったゴッタ煮シューティングだ！かわい〜い蘭未ちゃんの声は、高音質のワンダーメガで聞こう！

慶応遊撃隊

発売予定：8月　予価：¥7,400(税別)
©1993 VICTOR ENTERTAINMENT, INC.

香港から日本へと、ふたりの旅はさらに続く…

原作＋オリジナルのストーリー、そしてMEGA-CDだけの新キャラクターも登場のロープレゲーム。パイと八雲の冒険は、高画質のワンダーメガで楽しもう！

聖魔伝説 3×3EYES（サザンアイズ）

発売予定：7月　予価：¥8,800(税別)
©高田祐三／講談社／ヤングマガジン
Video Game & Computer Program ©1993 SEGA



電子出版ソフトが使える、
電子出版デコーダカートリッジ
(RG-ED1)も近日発売！
標準価格9,900円(税別)

さらにMIDIで音楽も楽しめる、
本格マルチアミューズメント・プレーヤー。
WONDERMEGA
RG-M1　標準価格82,800円(税別)
(ゲーム4種&カラオケ4曲の特製CD-ROMソフト1枚付)

SEGA　MEGA CD　MEGA DRIVE

ワンダーメガは、メガCDとメガドライブ用カートリッジで、ゲームが楽しめます。

VICTOR CREATES IT.

●ビクターへのお問い合わせ、カタログ請求は、型名および住所、氏名、電話番

る。



新登場

Victor
JVC
※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。
Amusecation
遊んだ方が、わかりあえるね。

情熱。感動。サッカー。ビクターも応援します。

1993 FIFA/JVCカップ U-17サッカー世界選手権大会を特別協賛しています。

日本ビクターは1994 FIFA/ワールドカップUSAの公式スポンサーです。

すべてがスゴい、高画質&高音質ゲームマシン。



これは便利でスピーディ！ 6Bコードレス・パッド標準搭載

わずらわしいコードが消えた。しかもワンダーメガ本体のリセット&オンオフや、CDプレーヤーとしての基本操作、TV※のオンオフや音量調節までできるすぐれもの。 ※国内10社に対応。但しテレビによっては対応しない機種もあります。

メガCD・メガドライブソフト対応 一体型ゲームマシン

S端子からの鮮明映像と、高級CDプレーヤーに使用されている高音質用チップ搭載で、メガCD、メガドライブソフトの両方が大迫力で楽しめる、コンパクト薄型設計です。

いろんなCDが楽しめる マルチメディア対応

ある時は手軽なCDグラフィックス・カラオケ機として。またある時は高性能なCDプレーヤーとして。そしてまたある時は、電子出版デコーダカートリッジ(別売)を使用して英会話やグルメ情報など、話題の電子出版ソフトが使えるデータマシンに。楽しみをどんどん広げてくれる、マルチメディア対応マシンです。



- メガCD&メガドライブゲーム
- CD-Gカラオケ
- 電子出版CD対応
- CDプレーヤー



+6Bコードレス+

NEW WONDERMEGA 誕生

MODEL No.:	RG-M2	PRICE:	標準価格 59,800円（税別）

入のうえ…[ビクターお客様ご相談センター]東京：〒113 東京都文京区本郷3丁目14-7ビクター本郷ビル TEL.03-5684-9311 大阪：〒543 大阪市天王寺区小橋町10-16大阪ビクタービル TEL.06-765-4161 GM係へ。



©1993 ADK CORP. / ©1993 SNK CORP.
The Future Is Now
SNK
100
THE 100MEGA SHOCK!
第4弾
凄い奴らがやってくる!
一撃必殺
史上空前146メガバトル!ワールドヒーローズ2!!
WORLD HEROES 2™
激突16キャラ!
14人の英雄がキミを待つ。あとの2人は、自分の目で確かめろ!
開発元
ADK
株式会社エーディーケイ
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」™
好評発売中!!
ワールドヒーローズ2
28,000円(税別)
あの「ワールドヒーローズ」が、100メガショックとなって帰ってきた…。
リニューアルしたデスマッチモードと10カウント制で思う存分闘え!
発売元:株式会社 エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ■ネオジオテレフォンサービス 06(338)8188 ※電話番号はよく確かめて、お間違えなく。
がんばれ!チーム紳助!!
TEAM SHINSUKE SNKが、
いよいよ鈴鹿8耐に参戦!応援よろしく!!


MEGA-CD
サザン アイズ
聖魔伝説 3×3EYES
メガ-CDでなければ創れなかった、迫力と興奮のサザンワールド!
パイと八雲が辿る、謎とスリルに満ちた冒険ラブストーリー。
高田裕三原作の「サザンアイズ」が、ついにメガ-CDソフトで登場。
総勢27名の声優陣による生ゼリフと臨場感あふれるサウンド。8頭身キャラがリアルに激しく動く、迫真のサイドビュー・バトル。かつてない興奮と感動のスケールで原作キャラクターの魅力がメガ-CDでリアルに展開します。
三只眼の少女パイは人間になれるのか…
さんじやん
メガ-CDソフト「聖魔伝説 3×3EYES」
7月発売予定 8,800円
バックアップRAMカートリッジ(別売)6,300円 対応ソフト
「3×3EYES」Characters © 高田裕三/講談社/ヤングマガジン
Video Game & Computer Program © 1993 SEGA
サウンドCD
㈱キングレコードより、音楽CD「聖魔伝説 3×3EYES FROM メガ-CD」(KICA-1123~1124)も7月21日発売!! 3,800円(税込)
ダイナミックカントリークラブ
リアルさを極めた、ゴルフシミュレーションの決定版!
ゴルフシーンの醍醐味をメガ-CDの大容量で完全に再現。トーナメントからフォアサムまで、4つのゲームモードで多彩なゴルフが楽しめます。
7月16日発売予定 7,800円
セガタップ(別売)3,000円 対応ソフト
© 1993 SEGA
CADDIE SELECT
コンパクトになった
16-BIT高性能マシン
MEGA DRIVE 2
メガドライブ2
好評発売中 12,800円
メガドライブのニュー
ハイパーアタッチメント
MEGA-CD 2
メガ-CD2
好評発売中 29,800円
※MEGA-CD2のシステムには、別売のメガドライブ2かメガドライブが必要です。
SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 お客様相談センター
フリーダイヤル 0120-012235 受付/月~金曜日:10時~17時(祝祭日除く)
©SEGA
●表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

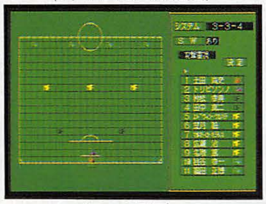


'93 Jリーグ開幕!!

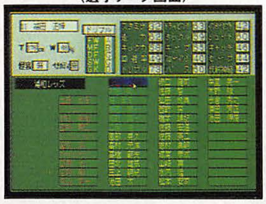
〈試合画面〉



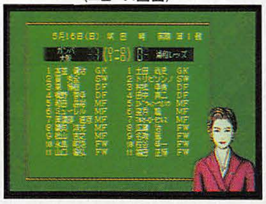
〈フォーメーション作成画面〉



〈選手データ画面〉



〈ニュース画面〉



パソコン初Jリーグ公認サッカーシミュレーションゲーム。全10チーム410人の選手名と球団名が実名で登場!! 好きなチームの監督となりチームをコントロールするまったく新しいタイプのサッカーゲーム。

●ユーザーが考えた作戦を実行するフォーメーションプレー24種類まで可。
●選手の能力を伸ばす練習が8種類。●ゲームモードはJリーグチャンピオンシップを目指す、リーグ戦モード(対コンピュータ戦)とユーザー同士で対戦する対戦モードの2種類があります。●試合後は他チームの試合結果やボールキープ率やシュート成功率など細かいデータをニュースで表示。

対応機種		
	PC-9801 VX 以降 5FD (3枚組)	PC-9801 UX 以降 3.5FD (3枚組)
	PC-286/386シリーズ対応	NOTE型パソコン対応
	■CPU80286以上 ■バスマウス対応(キーボードでも可) ■FM音源対応 ■ハードディスク、MIDI音源には対応しておりません。	

7月16日発売!
¥9,800
(税別)

発売元:ビクター エンタテインメント株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16



KOEI
シミュレーションゲームファン熱望の新作！
紀元前。中国大陸、震撼す。
時は秦王朝末期。
互いを宿世の敵と定めた男達──項羽、そして劉邦。
二人は広大な大陸を縦横無尽に駆け、戦う。
めざすは勝利。ただ、勝利だけを追い求めて──
ファンの熱い想いが生み出した、
希世の歴史シミュレーション。
今、新たな感動が、宿命のドラマが、きみの前に現れる。
項劉記
発売記念キャンペーン
項羽vs劉邦 データ付
初回限定
封入特典
紙ずもうセット
プレゼント
7/21
発売
予定
賞品がなくなり次第終了させていただきます。
対象商品：PC9801VM/UV以降版
「項劉記」（封入）
歴史シミュレーションゲーム
項劉記
PC-9801VM/UV以降：12,800円/withサウンドウェア（CD付）：15,200円
【ハードディスク対応/3.5インチは98noteシリーズにも対応】
※画面写真は、開発中のものです。
■テレホンサービス：KOEIの最新情報をお知らせしています。045-561-1100（パソコン専用） 045-561-8000（TVゲーム専用）
■お求めは全国のパソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。
お問い合わせはユーザーサポート係（Tel.045-045-561-6861）まで。
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸（レンタル）について、これを一切許可しておりません。
■価格には消費税は含まれておりません。
No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです
株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861㈹


J.LEAGUE
J.LEAGUE HYPER SOCCER
ウェーブの嵐
その瞬間、あのスターになる。
白熱のJリーグバージョンで新登場！
"Jリーグ ハイパーサッカー・ウェーブの嵐"はサッカーの本場イギリスで大ヒットした超人気ゲームソフトがベースになっています。臨場感、巧妙なアクションなど、リアリティを生み出すディティールは秀逸です。話題騒然のJリーグと同じチーム名や選手データはもちろん、試合形式もJリーグの公式ルールにもとづいた本格仕様で、本物そっくりの興奮が味わえます。
Jリーグオフィシャルテレビゲーム
"ハイパーサッカー・ウェーブの嵐"
大好評 発売中!!
PC-9801(VX以降)シリーズ
価格￥9,800(税別)
■ディスク2枚組 ■FM音源ボード対応
C² World Ltd.
制作・販売：株式会社シーツゥワールド
〒105 東京都港区浜松町2-1-18トップスビル3F TEL.03(5473)8986
©1993 KRISALIS SOFTWARE 協力：伊藤忠商事株式会社
OFFICIALLY LICENSED BY JAPAN PROFESSIONAL FOOTBALL LEAGUE



THE LEGEND OF HEROES
By Falcom

マイコンソフト

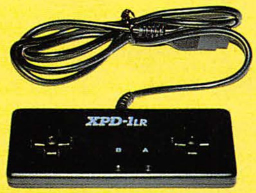
ビデオゲーム・アンソロジー それは、ビデオゲームの宝箱

Libble Rabble

大好評発売中

VIDEO GAME ANTHOLOGY vol.4

リブルラブル



専用十字パッド「XPD-1LR」付属!!

写真は開発中のものです。

リブルラブルは1983年株式会社ナムコの作品です。村に伝わる魔法の道具「リブル」と「ラブル」を使って敵を囲むゲームですが、妖精を捕まえて奇跡を起こしたり、植物を育てたり、宝箱を探したり、と隠された秘密や立体的な楽しさで人気を集めた名作です。アーケード版はレバーを2本使ってリブルとラブルを動かすという特殊な操作でしたが、X68000版では専用の十字パッドを付属することにより、同様の操作感覚でゲームを楽しむことができます。



X68000 5インチ2HD1枚

標準価格 7,900円(税別)

VIDEO GAME ANTHOLOGY シリーズ1～3 好評発売中!!

X68000 標準価格 各4,900円(税別)

vol.1 テラクレスタ/ムーンクレスタ TERRACRESTA MOONCRESTA

©NihonBussan CO., LTD.



vol.2 ATOMIC RUNNERチェルノブ CHELNOV

©1988 DATA EAST CORP.



vol.3 スター・フォース STARFORCE

©TECMO, LTD. 1984



今後も素晴らしいゲームを移植していく予定です。お楽しみに。

発売元：電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
TEL 03-3445-6111(大代表)

企画開発：マイコンソフト株式会社
〒530 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル6F(電波新聞社大阪本社内)
TEL 06-203-2827


人類の未来をかけた戦いが今、繰り広げられる！
第2弾
いよいよ登場！
MOBILE SUIT GUNDAM
MSフィールド2'93
©創通エージェンシー・サンライズ
★白熱のモビルスーツバトル！
新たに可変モビルスーツが登場。グリプス戦役に登場した33機種が追加されました。
★ユーザー自身の好みにMSのカスタムが可能！
ユーザー専用機を作製可能です。射撃戦、格闘戦などそれぞれの戦いに応じ、自分の好みにMSを調整できます。
★2人対戦も可能！
楽しみ方は、あなた次第です。
★君は、グリプス戦役を戦い抜けるか！
前作で好評だったドラマティックなビジュアルシーンを大幅に強化！あなたに新たな感動を与えます。
★艦内モード登載
アドベンチャーゲームの艦内移動モードが新たに加わりました。配属された艦内では、あっと驚く事件が…。
画　川元　利浩
7月30日発売
■ NEC PC9801 VX/UX以降対応　■EPSON PC 286·386·486シリーズ　■ NEC純生FM音源ボード対応
■高解像度(400ライン)アナログディスプレイ必要　■ RAM640KB以上必要　■ バス・マウス対応　■価格9800円(税別)
通信販売のお知らせ
☆ファミリーソフト通信販売でお買い求めいただいた方に、「特製オリジナルテレホンカード」をプレゼント‼
● 電話・FAXにて予約受付中！　ユーザー対応TEL03(3924)5435　FAX03(3978)3498
■電話受付時間：月〜金曜日AM10:00〜PM5:00まで　■FAX：住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディア名を明記の上送って下さい。■通販システムは、電話1本で商品が4日以内にお手元に届きます。(送料、消費税はサービス)
Family Soft
〒178 東京都練馬区東大泉1-27-25
シャローム大泉301号


KONAMI
魔王復活。
X68000シリーズ対応
(X68030対応可)
ハードディスクインストール対応
5.25インチフロッピー2枚組
MIDI対応



ホラーアクションの名作「悪魔城ドラキュラ」が遂にX68000で登場。
かつてない完成度のグラフィックと臨場感あふれるサウンドで蘇る、血の戦慄。
ドラキュラシリーズ史上最高の闘いが今、はじまる。
百年の永い眠りより暗黒の野望を抱き
魔王ドラキュラがふたたびこの世に舞い戻った。
この危機を救おうと青年シモン・ベルモンドは一族に伝わる
不思議な力を秘めたムチを手に立ち上がる。
襲いかかる数々の罠とモンスターたち。はたして、
魔王ドラキュラの野望を打ち砕くことができるのか。
ふたたび戦慄の死闘の中へ。
悪魔城ドラキュラ®
© 1986 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
7月23日発売予定 定価9,800円(税別) X68000
No Copy
MIDIバージョン CD 7月21日発売
MIDI POWER ver.3.0 X68000 COLLECTION 定価2,800円(税込) KICA7615
グラディウスIII(MIDIアレンジ)、悪魔城ドラキュラ(X68000オリジナルサントラMIDIアレンジ)全42曲収録。
IKAchanのMIDI POWER講座、グラディウスIIIタイトルBGM楽譜付。制作・発売元/コナミ株式会社 販売元/キングレコード株式会社
MIDI POWER X68000 COLLECTION ver.3.0
関東 東京03(3436)2277 東北 秋田0188(24)7000 九州 福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444
関西 大阪06(456)4578 北陸 新潟025(229)1141 志布志0994(72)0606 鹿児島0994(44)3977
北海道 札幌011(241)4900 四国 松山0899(33)3399 (以上、全10局開設しております。)
●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室 コナミホットライン フリーダイヤル0120-086-573 (ハロー コナミ)
営業時間:月曜日~金曜日(祝日を除く)10:30~17:00 電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

KONAMI

壮大なサウンドステージが今ここに。



MIDI POWER第3弾 7.21 ON SALE!

X68Kソフトに移植希望の声の高い「グラディウスⅢ」を先行MIDIアレンジ!
さらに7月23日発売のX68000のソフト「悪魔城ドラキュラ」よりオリジナルサントラ(SC-55バージョン)を早々収録。
「グラディウスⅢ」23曲+X68000「悪魔城ドラキュラ」19曲の全42曲収録。
IKA chanのMIDI POWER講座、グラディウスⅢタイトルBGM楽譜付。
(使用音源:ローランド社製SC-55)
CD:KICA-7615 ¥2,800(税込)





◆好評発売中
MIDI POWER
X68000 COLLECTION ver.1.0
CD:KICA-7602 ¥2,800(税込)

◆好評発売中
MIDI POWER ver.2.0
X68000 COLLECTION
CD:KICA-7611 ¥2,800(税込)

制作・発売元●コナミ株式会社 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 販売元●キングレコード株式会社

BASIC MAGAZINE

NEWS

1993.8



ベーマガ別冊のオール・アバウト・シリーズが復活！
第1弾は『オール・アバウト・対戦格闘ゲーム』だ!!

古くからベーマガを愛読してくれている人なら，過去に，ベーマガ別冊として，パワーあふれる本の数々が発売されていたことをご存知だろう。なかでも高い評価を受けていたのが，『オール・アバウト・ナムコ』をはじめとするオール・アバウト・シリーズだ。

諸々の事情により，ここしばらくゲーム関係のベーマガ別冊はお休みしていたのだが，このたび長きに渡る沈黙を破って，オール・アバウト・シリーズが復活することになった。

その第1弾として発刊されるのが，『オール・アバウト・対戦格闘ゲーム』。ゲーム・センターで一大ブームを巻き起こしている対戦型格闘ゲームの魅力をギッシリと詰め込んだ，ファン必携とも言える一冊だ。

その内容を簡単にご紹介すると，掲載されているゲームは，

①ストリートファイターII'ターボ
②ワールドヒーローズ2
③餓狼伝説2
④ファイターズヒストリー
⑤マーシャルチャンピオン
⑥ナックルヘッズ
⑦餓狼伝説
⑧ワールドヒーローズ
⑨龍虎の拳

の9タイトル。



全98キャラクターのデータを完全紹介しており，ゲーム・センター（あるいはネオジオなど）でプレイするときのガイド＋αとして役立つようになっている。とくに①〜③のゲームには力が入れてあって，最新の連続技紹介や，『餓狼2』のラスト4人と『ワーヒー2』のディオの技のだしかたの表まで掲載されている（これが何を意味するのか……）。もちろん，設定資料やエンディングもバッチリ。さらには，『ワーヒー2』の開発手記，アッと驚くあのゲームの新作をスクープ，などなど盛りだくさんな内容だ。版型はA5版（本誌の約半分のサイズ）で，価格は1,480円。

そして発売日は……ベーマガ別冊というと，発売日が延期されることが多かったような気もするけれど，今回は大丈夫（笑……じゃ済まされませんね）。7月中〜下旬には，書店に並んでいることだろう。現在の状況を考えると，初版は早いうちに完売することが予想されるので，確実に入手したい人は，あらかじめ予約をしておくといいかもしれない。

なお，オール・アバウト・シリーズは今後もぞくぞくと発刊されていく予定だ。これからの展開に期待していただきたい。（山下　章）

HISTORY

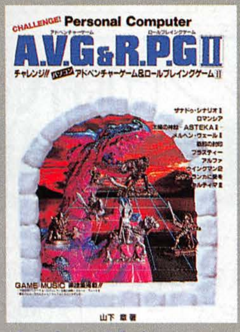
―売れに売れたベーマガ別冊の代表作―



オール・アバウト・ナムコ

『ゼビウス』『ドルアーガの塔』など，ゲーム・センターで黄金期を確立したナムコ製ゲームを徹底紹介。「オール・アバウト・ナムコII」と共に大ヒット。

（A5版／2,300円）



チャレンジ！AVG&RPG II

パソコンの人気AVGとRPGの魅力を追求した一冊。「チャレンジ！AVG」にはじまったこのシリーズは，「AVG&RPG V」まで，計6冊にも及んでいる。

（A5版／1,600円）



オール・アバウト・ソーサリアン

日本ファルコムの大ヒットARPG『ソーサリアン』の完全ガイドブック。パソコン版全シナリオとメガドライブ版まで網羅している。基本シナリオ60曲の楽譜集つき。（B5版／2,000円）

HISTORY

まだまだ止まらぬ低価格化の波――ついに任天堂も動く！
ゲームボーイ＝9,800円に！　そしてファミコンも……

PCエンジンDUO-R，メガドライブ2，メガCD2，ワンダーメガRG-M2……と，今年になってから家庭用ゲーム機の低価格化が相(あい)ついでいるが，ついに大御所の任天堂も，自社ハードの定価の引き下げに踏み切った。

今回，ターゲットとなったのは，ゲームボーイ。6月6日より，9,800円の新バージョンが発売されている。

新バージョンといっても，変わったのは，パッケージがリニューアルされたことと，ステレオ・ヘッドホンが別売り（1,000円）になったことぐらい。ヘッドホンを使ってプレイするかどうかは人によってわかれるところなので，別売りにしたのは決してまちがった選択ではないだろう。

旧ゲームボーイの価格が12,500円だったから，今回は2,700円の値下げ。ディスカウント・ショップなどでは，さらに安い価格で販売されるだろうから，ゲームボーイが非常に買いやすくなったことはたしかだ。

また，6月3～6日に米国シカゴで開催された「サマーCES'93」では，NES（ファミコンの海外バージョン）のアメリカ国内での販売価格を，それまでの89ドル99セントから，49ドルへ引き下げるとの発表があった。

49ドルといえば，日本円に換算（1ドル＝110円）すると5,390円。ゲームソフト1本よりも安い価格なのである。

ただし，それまでのNESに同梱されていた『スーパーマリオ3』のカートリッジが，新NESにはついてこない。また，本体のデザインも変更されている。

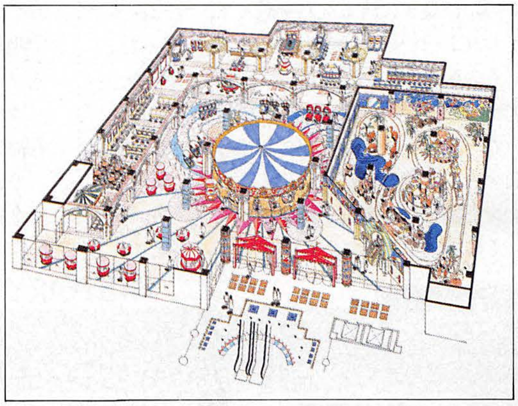
さらに取材をすすめるうちに，どうやら日本国内でも，秋ごろにファミコンが値下げされるらしい，ということが判明した。ACアダプターが別売りになり，発売10年目にしてはじめて本体のデザインも一新（！）。新定価は，9,800円となる模様だ。

（山下　章）



『CAPCO CIRCUS』が新潟にオープン！

7月3日（土），新潟市・ジャスコ新潟東店内に，カプコンが，国内最大級の屋内型アミューズメント・パーク「CAPCO CIRCUS（カプコサーカス）」をオープンした。総面積1,700坪という2階建ての建物の中には，屋内最大（40人乗り）のメリーゴーランド，アラビアンナイトの世界を駆け巡る「アラビアンコースター」，周回数やラップタイムをコンピュータが自動計測する「カプコンサーキット」などのアトラクションが設置されている。



はたしてパイオニアのLD-ROMマシンは時代をつかめるか？
レーザーアクティブの価格＆発売日が見えてきた!!



アナログ映像を利用したソフトをプレイできるということで，業界内外の注目を集めている，世界初の家庭用LD-ROMマシン「レーザーアクティブ」。別売りの3種類のコントロール・パックを入れ替えることによって，メガドライブやPCエンジンのソフトが使えたり，カラオケ・マシンに早変わりしたりする，というのは，何度もご紹介しているとおり。

本誌取材の結果，そのレーザーアクティブの発売日と価格が，ついに明らかになった。この号がみなさんの手元に届いているころには，パイオニアからも正式な発表がされているはずだ。

レーザーアクティブ本体の価格は，89,800円。「MEGA-LD」コントロール・パックと「LD-ROM²」コントロール・パックは，それぞれ39,000円。そしてカラオケ・パックが20,000円。そのすべてが8月20日に同時に発売される。今年のはじめの発表では「コントロール・パックは6万円以下」ということだったから，かなりの低価格化をはかったようだ。

なお，本体と同時に，メガLD用3タイトル，LD-ROM²用2タイトルのソフトの発売も予定されている。はたして反響は？

さらなる大容量を求めて……今度はイッキに16メガだ!!
PCエンジンにアーケードカード(仮称)新登場!!

CD-ROMというハードを考えてみた場合,バッファRAM（CD-ROMからデータを読み込んでおくメモリ）のサイズがどれくらいあるのか，ということが，かなり重要な意味を持つ。というのも，いくら1枚のCDに大容量が入るといっても，ゲーム機が一度に読み込めるデータ量が少なかったら，アクセス回数が増えて，ゲームのテンポを損ねてしまったり，大容量のデータを扱うゲームが移植できなかったりすることがあるからだ。

現行のPCエンジンDUO-RのバッファRAMが2メガビット（メガCDは6メガビット）。そのメモリサイズでは，最近のゲームに対応しきれなくなったということなのだろう——今年の12月，NECホームエレクトロニクスより，16メガビットのメモリ容量を持つ「PCエンジン・アーケードカード（仮称）」が発売されることになった。予価は12,800円。

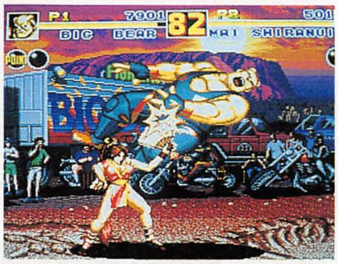
このカードは,「スーパーシステムカード」と同じように，PCエンジン本体のカードスロットに装着して使用する。DUO-R本体の2メガビットと，アーケードカードの16メガビットを合わせて，計18メガビットという大容量のバッファが扱えるようになるのだ。

さて，すでにスーパーシステムカードを使用していて，スロットがふさがっている旧PCエンジン・ユーザーはどうなるのか。じつは，アーケードカードと同時に「PCエンジン・カードアダプタ」の発売が予定されていて（価格未定），それを使えば，2枚のカードを同時に使用することが可能になる。

アーケードカード対応のソフトとして，現時点で予定されているのが，下の3種類の格闘ゲーム。ネオジオの「100メガ・ショック!」シリーズが，6,000円という低価格で，PCエンジンでも遊べるようになるわけだ。

この3作品の移植が決定!!
(写真はアーケード版)

★餓狼伝説2
■93年12月発売予定 ■予価6,000円(税別)



◀奥行きのある画面構成、避け攻撃、超必殺技など、ユニークなアイデアが目立つ作品

★龍虎の拳
■94年新春発売予定 ■予価6,000円(税別)



◀キャラの間合いによって、画面がズームアップするのが特徴。気力システムを導入

★ワールドヒーローズ2
■94年新春発売予定 ■予価6,000円(税別)



◀現在ゲーム・センターでもヒット中。時代を超えたヒーローたちが闘いを繰り広げる

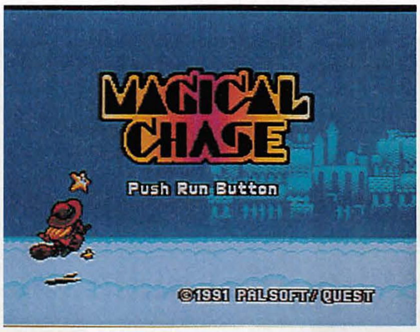
そしてPCエンジン・ユーザーにもうひとつの朗報!!
幻ゲーム『マジカルチェイス』が限定再販される!

『マジカルチェイス』というゲームをご存知だろうか。91年11月15日にパルソフトから発売され，一部のゲームファンの間で人気を集めていたPCエンジン用のシューティング・ゲームである。発売後わずか数日で完売したにもかかわらず，諸事情により再販が実現されず，今では入手することが非常に困難な「幻ソフト」とまで呼ばれている。このソフトが，徳間書店インターメディアから，完全予約限定制による通信販売で再販されることになった。購入希望者は，以下の方法でお申し込みを。お問い合わせは，マジカルダイヤル（☎03-3578-6819）まで。

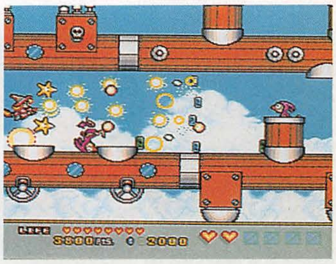
■申し込み方法：予約申し込み用紙（あるいは白紙に①申し込み日，②購入本数，③住所，④氏名，⑤電話番号，⑥年令を書いたもの）と現金8,000円（1本につき）を現金書留で郵送。

■送り先：〒150　東京都港区新橋4-10-7　TIM「マジカルチェイスBM」係

■締め切り：7月31日（消印有効）



▲PCエンジン用『マジカルチェイス』。スーファミ用『オウガバトル』と同じチームが制作した



▶ファンタジックな世界を、ほうきに乗った魔女が飛んでいくシューティングだ



◀星型のオプションをどう活用するかがポイント。敵キャラもユニークなヤツばかり

俺を信じてコレを買え

第6回

スタークルーザー



題字：手塚一郎
■対応機種：メガドライブ
■発売元：メサイヤ
■価格：7,300円

文責：ベニー松山

この原稿が原文のまま みなさまに届くよう祈ってます。

キミたち，今月の『俺コレ』に色はついているかい？　いや，それ以前にちゃんとベーマガに載っているかな？

先々月は知らないうちにモノクロページになっていた。『メタルストーカー』の写真も白黒では何やら奇怪な幾何学模様のように見えた。

もしかしたら，流行りの飛びだす3Dグラフィックになっているのでは？　と，にらみつけてみたが何も起こらない。こうした行動を事実の認識からの逃避と呼ぶようである。

そこにきて先月の休載である。

我々は知っている。つい最近もそのようにして，永遠の眠りについた悲しきコーナーがあったことを。『やんまが行く！』だったかな？　あ，ちがう，パズルものだわ（笑）。

「今度は，俺の番なのかよ」

そう思った。もう『俺コレ』行きのハガキBOXも捨てられてしまったのではないかと勘ぐった。

今，僕は不安にかられながらこの原稿を書いている。自分は“触れざるもの”に関ってしまったのだろうか。書いてはいけなかったのか？　しかし僕はあえて声高く叫ぼう。結婚おめでとうアッキー！　オメデトー！

はい。たいがいにしときます。

ポリゴン処理に隔世の思いあり ああ，懐かしのスターウォーズよ

この数年，プログラム技術やCPUのパワーの向上にハッとさせられることが良くある。

ウィンドウズや最近のパソコンの処理速度は，たしかに驚くべきものだろう。だが，僕がそうした進歩に愕然とし，時代から隔絶された気分にさせられる瞬間は，多くの場合ゲームの中にある。

とりわけ，立体処理されたものに弱い。一種のコンプレックスと呼んでもいいだろう。

だから最近のゲーム・センターに行くと，しばしば目を瞠って立ちすくんでしまう。『ドライバーズアイ』や『バーチャレーシング』，『スターブレード』に『エアコンバット』などなど。今，3Dはここまできているのかよ，と。

苦手なわけではない。逆に昔からハマりこんだジャンルである。ベクタースキャンの『スターウォーズ』（アタリ）などにはとことん惚れた。

それだけに驚いてしまうのだ。かつてはフレーム処理が精一杯だった3Dゲームが，今や当たり前のようにポリゴン処理されていることが。

まして今回取り上げる『スタークルーザー』はメガドライブで動くのだ。しかも数年も前に発売されている。

驚きなのである。

半年間，扱いを我慢した作品 ようやくリプレイできました

この作品は，このコーナーがはじまったときから必ず取り上げようと思っていたゲームのひとつである。

しかし『俺コレ』ももう第6回，連載開始以来半年以上が経過してしまった。

これほどに扱いが遅れた理由はひとえに，もう一度最初から通してプレイしようと考えていたからである。ゲーム内容を改めて頭に刻み込んだうえで，直後に原稿を書きたかったのだ。そのリプレイの暇がなかった。

ここで誤解のないよう断っておくが，このコーナーで取り上げたゲームはすべてプレイし直している。別に今回に限ってのことではない。

ではなぜ，『スタークルーザー』に限ってリプレイの時間がなく，あとまわしになってきたのか？

それはこのゲームが異様なボリュームを持つ作品だからである。これまでに扱った作品のプレイ時間をすべて加算しても，『スタークルーザー』のほうが長くなるのではないかと思う。



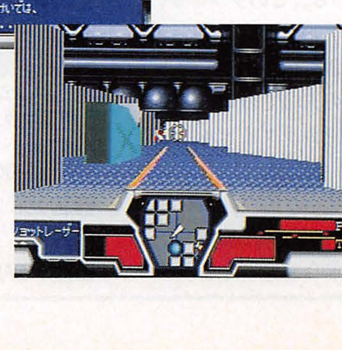
▲宇宙のあちこちに敵戦闘機が。シナリオとは関係ないがドッグファイトを楽しむのも一興



▲シドニー宇宙港から飛び立つスタークルーザー。自転する地球には陸地が描き込まれており，写真ではちょうどオーストラリアが見える



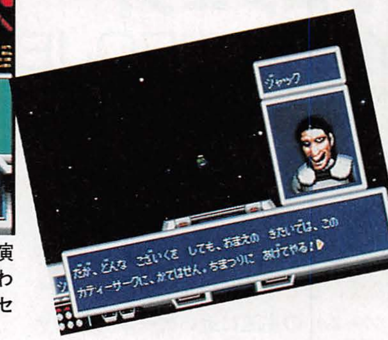
▲主人公と同じくハンターとして敵組織VOIDと戦うマサシ・クラーク。このシーンはポリゴンを使って現状を説明してくれているところ



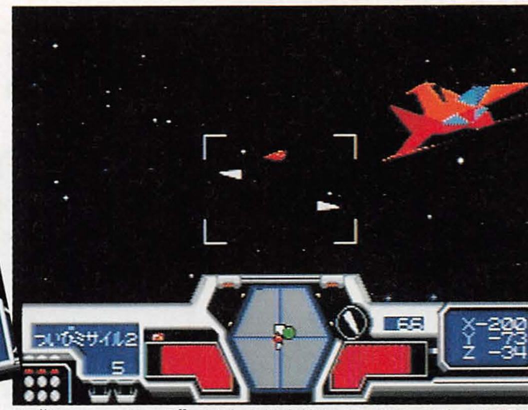
◀敵戦艦や基地などの探索は地上戦となり，ランドタンクに乗り込んで迷路内を進んでいく。基本的には片側の壁を伝ってシラミ潰しにいくのが手っ取り早いようだ



▲親友のハンター・ギブスン。その活躍はまさに助演男優賞もので，プレイヤーのスターシップを爆弾代わりに使うなど強引な性格も憎めない。最後にはこのセリフであっと言わせてくれる



▼VOIDソル星系方面司令官ジャック。肩書きは准将だがスパイ活動も行なうあきれた男だ。こうした敵役がストーリーを盛り上げる



▲“カティーサーク”。そもそも自機スタークルーザーはVOIDから奪ったものなので，こうした同型機との戦いもあるのだ

すなわち，見かけはポリゴン3Dシューティングだが中身はちがう。事件・冒険がぎっしりと詰まったAVGと呼ぶべきなのだ。

外見はポリゴン・シューティング 中身は良質のアドベンチャーだ

そもそも，ゲームのジャンル分けというものについて僕はつねづね疑問に思ってきた。

たとえばRPGである。一般に戦闘で経験値を積んでレベルアップするゲームがそう呼ばれるわけだが，果たしてそれがおもしろさの核なのだろうか？

それが中心となるゲームもたしかにある。『ウィザードリィ』シリーズの初期などは，シナリオよりもむしろキャラクターを育てる点におもしろさの核があった。

しかし『ドラゴンクエスト』シリーズに代表される現在のメジャーRPGは，キャラクターに絶妙のバランスを保たせながら“物語を楽しませる”方向性が確立している。そして『ドラクエ』があれほどまでに支持されるのは，ストーリーやその世界といったシナリオ部分がおもしろいからだと——つまりゲームの核が良くできているからだと僕は思う。

そうした視点でくくれば，この『スタークルーザー』も『ドラクエ』も本質的には同じアドベンチャーだと言うことができる。ちがうのは3Dと鳥瞰，リアルタイム・シューティングとターン制バトルといった文法でしかないのである。

『スタークルーザー』をやり直してみて，特に感じたのはそういった部分だった。

今，自分はこのゲームの何に惹かれてプレイしているのか——折につけそう自問してみると，意外な，しかし正確な答が浮かび上がってくる。

「ポリゴン戦闘が楽しい」ではなかった。

「つぎにどんなストーリー展開が待っているのか知りたい」

それが偽らざるおもしろさの核だったのだ。以前プレイしたときからずいぶん経って細かいストーリーを忘れていたせいもあるだろうが，それはそれで，よりはじめてのプレイに近い心情になっていたと思われる。

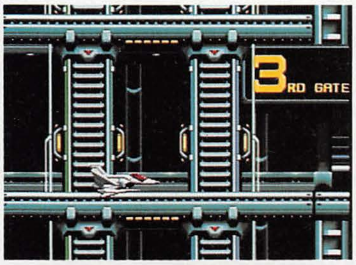
とにかく，飽きさせないシナリオがこのゲームの核にある。

そうしたうえで，ポリゴン処理を用いたイベントが華を添える。同型スタークルーザーとの戦闘や，積荷を奪って逃げた10機の海賊船の掃討などなど。こうした演出面の充実は，文法上平面処理になってしまう一般のRPGの比ではない。

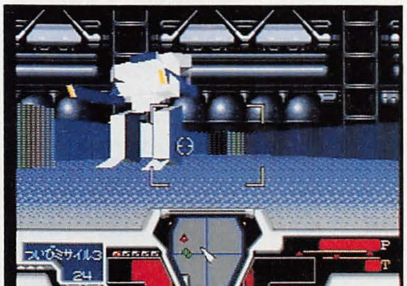
たしかに不都合もいくつか見受けられる。とりわけ，リアルタイム3Dの迷路は非常に迷いやすく，またマッピングできる種類のものでもない。これに関してはオート・マッピング機能がないとつらいところだろう。

しかし，そのつらさを乗り越えたくなるほどにつぎの展開が待ち遠しくなる。それほどまでにおもしろいゲームなのだ。

ぜひ一見してほしい。虜になること疑いなしである。



◀重力カタパルトの射出シーン。これを使って他の星系へ

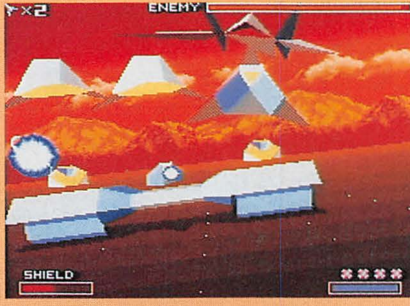


▲ラスト近くにはこんな敵も登場する。ミサイルはキープしておかないとハマる可能性も……

コーナー内コーナー 売れせんだけども コレもヤレ！

スターフォックス

発売元：任天堂
対応機種：スーパーファミコン



任天堂作品として前評判が高かったが，いざフタを開けてみると意外にユーザーの好き嫌いが分かれた『スターフォックス』。その最大の理由は“自由度”にあったと思う。

『スタークルーザー』がポリゴンを文法とし，シナリオの中でその自由度を活かす方向に用いたのに対し，この『スターフォックス』はあくまでもシューティングとしてのゲーム性にこだわり，自由度よりも演出面においてポリゴンを活用した。この点が，ポリゴンに“データと演算で自由に画像を描ける”というイメージを抱いているユーザーにとってはもの足りなく映ったのではないか。どうせポリゴンなら，コースから外れて宇宙を飛び回ることができてもいいじゃないか——と。

しかし僕はこれも正しい使いかただと思っている。ことこのゲームに関しては，自由度とおもしろさは比例するものではないからだ。

『スターフォックス』は，あくまでも3Dシューティングのベストを模索した作品なのだ。

新連載
海外ソフトに首ったけ!!

TAKE2

ジャーニーマン・プロジェクト
THE JOURNEYMAN PROJECT



■対応機種：Macintosh (With CD-ROM)
■発売元：PREST STUDIOS／バンダイビジュアル株式会社

Written by 猪野清秀

いま流行のマルチメディア・ゲームにアタック！

最近とみにCD-ROMなどの媒体を使ったマルチメディア・タイプのゲームが話題になっている。海外でもその動きは大きく，CD-ROM最大の利点である大容量をフルに活用したゲームが，つぎつぎと世に送りだされている。

今回紹介する『ジャーニーマン・プロジェクト』(以下『JP』)は，マルチメディアの最先端を突っ走っているMacintoshのCD-ROMアドベンチャーの話題作だ。ページを倍増してお送りしちゃうぞ。

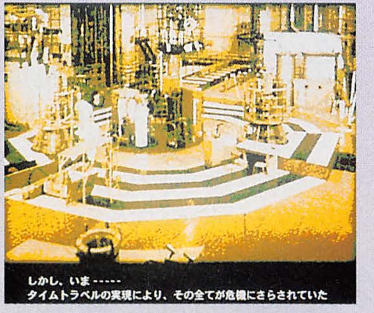
未来の世界のスーパーポリス

ときは西暦2318年。21世紀に起こった全面戦争のあと，人間は精神的に進歩し，2117年には世界共同体が生まれ，世界は統一される。

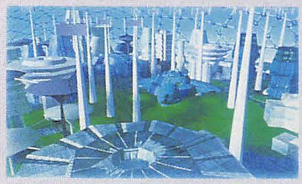
その前後，地球人は異星人サイローランの存在を知り，そして彼らとの正式なコンタクトを得るにいたる。

だが人類の科学は同時に恐ろしいものも発明していた。その機械の名はタイムマシン。時間を自由に行き来できるこの機械は，悪用されると，どんな兵器よりも強力なものとなることがわかり，政府は使用を禁止。そして歴史を守るために「テンポラル・プロテクトレート」という警察組織を編成した。彼らの任務はただ一つ。歴史の流れを観察し，ゆがみを食い止め，正しい歴史を守ることである。

プレイヤーはこの機関の構成員として，破壊工作の手から歴史を守らねばならないのだ。



▶人類が発明した究極の機械、それがこのタイムマシンだ



◀ゲームは異星人の訪問団が到着したところからはじまる

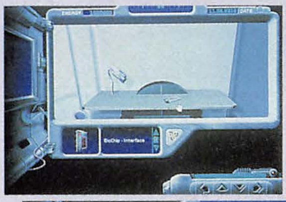
ゲーム・システムはいたって簡単！

『JP』では一時期流行ったコマンド選択方式ではなく，むしろ現在のAVG(アドベンチャー・ゲーム)の主流に近いゲーム・システムを採用している。つまり，ゲームの舞台の中でプレイヤー・キャラクターを自由に動かして命令を与え，その中で，できごとを解決していくという形だ。

画面の中に映っているものは，現実同様に操作したり，動かしたりできる。自分の目に映ったモノから判断し，何をするのかを自分で考え，マウスで入力しなければならない。

もちろん，アイテムの使用方法についてはいつでも参照することが可能だし，マッピング用のアイテムも用意してあるので，ゲームそのものの進行と関係ないところでプレイヤーの手をわずらわせるようなことはない。

選択肢が表示されないということは，自由度が高いワケではあるが，同時にプレイヤーが考えるべきことも増えてくる。画面に表示される情報を元に，プレイヤー自身が考え，あるときはアイテムを使い，あるときは既知の情報から判断して，行動を入力するのだ。



◀アイテムは自由に触れたり、取ることができる。机の上にあるトラベラーズ・カードは必ず取っておこう



▲手持ちのアイテムは，すべてその性能や使いかたを参照できる

人類全体の存亡に関わる大事件発生！



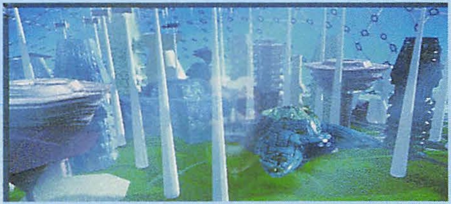
▲朝起きたら顔を洗う。ゲーム進行には何の関係もないが，顔をしかめるところがお茶目である

午前6時半，　主人公はアラームの音で目が覚める。バイオスティック・インターフェースを付けると，本部から出頭命令が。

エレベータに乗って1階に降りると，窓越しに外の景色が見える。広場には，亀の形をした宇宙船──あれが，ラジオで大騒ぎしていたサイローランの宇宙船のようだ。

建物間の移動には，専用のポーターシステムを使う。これは運ぶものを分子（！）にまで分解し，移動先まで運ぶというもの。もちろん分解する際に余計なものまで機械に入ると，再生されるときに融合し，映画にあった「蠅男」のようになってしまう。

本部に出頭すると，本部内に警戒音が響きわたる。どうやら歴史にヒズミがあったらしい。主人公はまず「正しい」歴史が書き込まれているディスクを200万年前から取ってきて，歴史のマチガイを確認する。どうやらゆがんだ歴史そのままだと，平和条約を結ぶはずの宇宙人と戦争状態に陥って



▲1階の窓から外を見ると，訪問団の宇宙船が見える。これから人類史上初の宇宙人との正式条約調印が行なわれるのだ



◀本部にてタイムマシンのシステムや，任務遂行のための基礎知識を学ぶ

▼200万年前の過去に戻り，正しい歴史が書かれたディスクを確保する。ここにも危険は潜んでいるぞ。ひょっとして巨大なあの生物が……



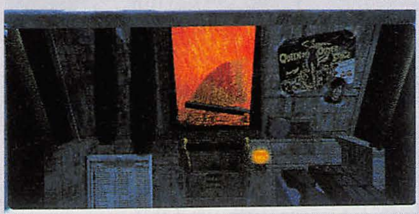


▲マッピングできるアイテムもあるので，余計なところに神経を使わず，プレイだけに熱中できる

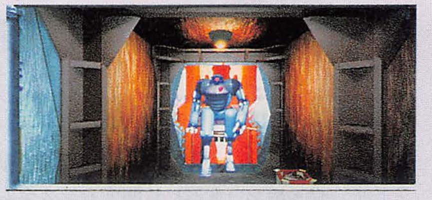
マウスで命令を入力しているうちに，まるで自分自身がゲームの世界にとけ込んだような気分にすらなってくるのである。

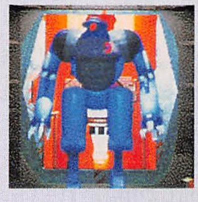
高密度に描き込まれた動きのあるCG

写真を見ればおわかりのとおり，『JP』では非常に質の高いグラフィックを使っている。それらのCGの作成には，実際のアニメと同じ



▲火星コロニーにて。高速で移動するトロッコの中。吸い込まれてしまいそうな感触さえ覚えてくる





▲音を立てて近付いてくる謎のロボット！ リアルに，そしてロボット特有の音が臨場感を駆り立てる





ように精密な絵コンテが使われている。さらにゲーム内に登場する建物や施設は，詳細な立体モデルが描かれたあとに，ゲームの画面内に配置されるのだ。Macintosh特有のアニメーション・システム『クイックタイム（注1）』をもふんだんに取り入れ，質の高いビジュアルを保つのに成功している。

最終的に使われた基本画面は1600フレーム。製作に費やされた総作成時間は1万5千時間以上に達しているという。

CDから流れるBGMや効果音が，高品質のCGとマッチして，プレイヤーをトリップさせてくれるのだ。タイミングを合わせるだけでも大変だったのではないだろうか。

AVGの行き先の一つを『JP』に見た!?

先月号のポリゴン特集で紹介された『アローン・イン・ザ・ダーク』や『アウターワールド』のような高速で緻密(ちみつ)な動きと，『JP』のような高密度な描き込み。この二つがそろっていれば，最高の臨場感(りんじょうかん)を表現できるだろう。だが，現在のコンピュータの性能では無理がある。今後とも「見た目の緻密さ」と「動きの緻密さ」の2方向に分化した形で，AVGは進化していくと考えられる。CD-ROMの読み込みスピードはさらに高速化され，ポリゴンの技術はますます進歩し，いままで以上のゲームがつぎつぎに登場するだろう。そしてそれらのゲームは海外からやってきて，僕たちを驚かせてくれるのだ。

※注1：クイックタイム

Macintoshにマルチメディア機能を付け加えるシステム。これを使うと，CGや音声，映像，アニメーションなどを自由に組み込めるようになる。



▲アメリカのノーラッド軍事基地。核ミサイルの発射を防げ！



▲火星のコロニーから外を見る。赤い大地が印象的だ



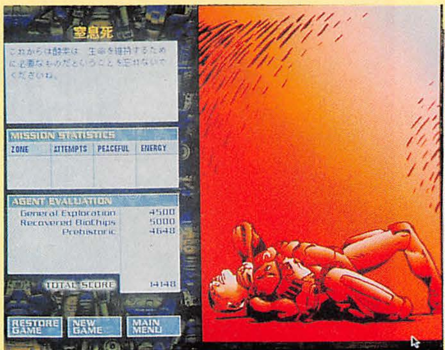
▲目の前を謎のロボットが!?あいつが歴史をゆがませた張本人か？

しまうようだ。そんなことになったら大変。人類そのものの存亡に関わる一大事だ。

どの時代に行って歴史を修整するのかをチェックし，その時代へタイム・トラベルする。そして，歴史をゆがめた者を排除し，正しい流れに戻すのだ！

☆ああ情けなや…

『JP』は絵本ではなくてゲームであるからして，まちがった選択をするとプレイヤーは死んでしまい，ゲーム・オーバーになる。死んだときによっていろいろなゲーム・オーバー画面を見ることができるが……いずれも情けない終わりかたばかりだ。





▲▶▼窒息したりトリケラトプスに捕まったり，爆発に巻き込まれたり，果ては当時の住民に捕まったり……いずれにしても，ゲーム・オーバーは情けない





発売直前!! この2タイトルから目がはなせない!! ①



シルフィード

メガCD

■ゲーム アーツ
(☎ 03-3984-1136)
■8,800円
■7月30日発売

文・山下　章

ついにゲーム・システムが明らかになった!!

ここ数か月,本誌で追いかけてきたメガCD版『シルフィード』も，いよいよ発売の日を迎えることになった。今回は，その直前情報として，ウェポン（武器）に関するシステムをご紹介しよう。

まず，自機のショットは，メイン・ウェポンとオプション・ウェポンの二つにわけられる。メイン・ウェポンは，左右の翼にそれぞれ異なったものを装備することが可能だ。また,最初はForward Beamしか用意されていないが，スコアが上がるにつれて，使えるウェポンが増えていく。このあたりのシステムは,パソコン版『シルフィード』と同じものが採用されたようだ。

いっぽうのオプション・ウェポンは，さまざまな状況で威力を発揮する特殊兵器。ただし，いくらでも撃ち放題というわけではなくて，画面左上に表示されている「OPT.」の量しか撃つことができない。「OPT.」は敵キャラを破壊するたびに増えていく。なお，そのステージで使用したオプション・ウェポンは,つぎのステージでは使えない。

さらにアイテムキャリアを破壊すると，役に立つ特殊アイテムが出現する。これらを活用して,キミも全11ステージを駆け抜けるのだ!





▲ウェポン・セレクト画面は「左右をわかりやすくするため」,新しく描き直された



◀スコア下の「OPT.」の数に応じてオプション・ウェポンが使える

メ イ ン ・ ウ エ ポ ン

Forward Beam
最初から装備されているノーマル弾。前方に集約された弾道で,一点集中攻撃が可能。

Wide Beam
射程距離は短いが，破壊力は大きめ。自機の横方向を自動的に角度を変えつつ掃射。

Phalanx Beam
左右±5度の範囲に，V字状にビームを発射する。正面が手薄になるのが弱点か。

Auto-Aiming
同時に16個以上の移動物体を補足し，センサーとリンクさせて，敵を追尾する。

特 殊 ア イ テ ム

Shield-1
シールドが1ゲージ回復

Shield-2
シールドが2ゲージ回復

Shield-3
シールドが3ゲージ回復

Shield-Full
シールドが完全回復

Invincible
一定時間無敵

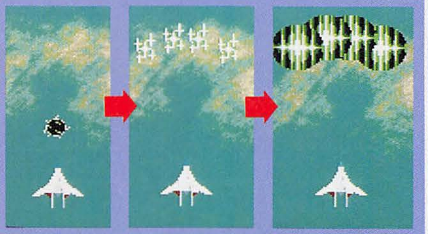
Bonus-1
ボーナス1,000～5,000点

Bonus-2
ボーナス10,000点以上

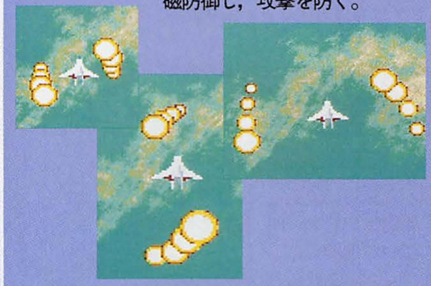
Destroy
画面上の敵を全滅

オ プ シ ョ ン ・ ウ エ ポ ン

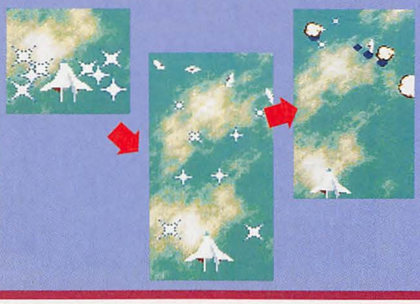
Graviton Bomb
〈グラビトン・ボム＝重力子爆弾〉広範囲に重力震を発生させ，その影響範囲内に存在するすべてのものにダメージを与える。



E.M.D.S.
〈エレクトロ・マグネティック・ディフェンス・システム＝電磁防御システム〉機体の周辺を電磁防御し，攻撃を防ぐ。



Photon Torpedo
〈フォトン・トーピード＝光子魚雷〉前方でロックオンした移動物を追尾・撃破する。



Anti-Matter Bomb
〈アンチ・マター・ボム＝反物質爆弾〉強力な反物質爆弾を射出。耐久力のある敵に撃った場合，しばらくの間，爆弾は敵にくっついたまま爆発をつづける。



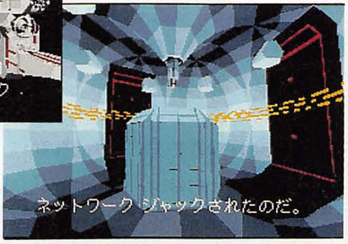
『シルフィード』の見どころを再チェック！

CHECK 1 ポリゴン＋字幕のストーリー・デモ

ザカリテをリーダーとするテロリストに，地球の中枢（ちゅうすう）コンピュータがネットワーク・ジャックされた。それを奪回するため，出撃するシルフィード・チーム――そうしたストーリーが，ポリゴンの映像に字幕をかぶせて紹介される。見事なセンスだ。



◀ポリゴンと字幕の組み合わせがこんなに絶妙な雰囲気をかもしだすとは！



▶こうしたポリゴン・デモが，全部で6種類も用意されている

CHECK 2 圧倒的な映像の美しさ

『シルフィード』の最大のセールス・ポイントは，あらためて書くまでもなく，ポリゴンを駆使（くし）した美しすぎる映像にある。背景映像を秒間15コマ（地球上ステージのみ7.5コマ）で再生しながら，リアルタイムで敵キャラを動かし，さらに，背景とキャラクターがバラバラの印象を与えないように，さまざまな工夫がされているから驚きだ。



▶通路をガードするメカが行く手をはばんでくる。コイツは背景映像で描かれているのだ



◀初公開のステージ9は，月面上での戦い。フラクタルで描かれたクレーターが美しい。この背景がグルグルと高速で回転する



▲火星宙域での大艦隊戦。嵐のような敵弾の中を突破しなければならない

CHECK 3 サウンド&音声

これほどしゃべりまくるシューティングも珍しい。外人声優を起用している『シルフィード』では，展開に合わせて，ムードを高めるようなセリフがつぎからつぎへと流れるのだ。海外で発売したときのことも考えて，セリフには非常に気を使ったんだそうだ。

CHECK 4 効果的&高度なソフトウエア技術



フラクタル描画

地表の自然な感じを表現するため，フラクタル理論にもとづいてポリゴンを配置している。そのうえ，それに陰影をつけるのは至難の技だとか。



背景マッピング

ポリゴンばかりでなく，雰囲気作りのために実写も採用。NASAや日本天文学会提供の星座写真を取り込み，背景に張り付けている。

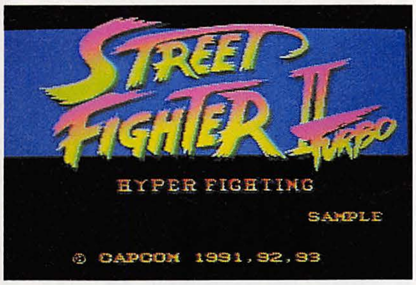


レイトレーシング

写真のワープ・ステージの木星は，じつはレイトレーシング（CG手法の一種）で描かれている。ポリゴンとの合成表示も行なっているのだ。



発売直前!! この2タイトルから目がはなせない!! ②



ストリートファイターIIターボ

スーパーファミコン

■カプコン
■9,980円
■7月10日発売

文・板場利光

二つのモードで遊べる豪華版だ！

ほかの家庭用ゲーム機でも人気爆発中の『ストII』だが，この夏，スーパーファミコンでも『ストIIターボ』が発売される。

前作とのおもな変更点は，プレイヤーが使えなかった四天王キャラクター（ベガ，サガット，バルログ，バイソン）が使えるようになったこと，各キャラクター間の強さのバランスを改善するため，技の当たり判定や効果に細かい調整が施されていること，など。これらの変更によって，前作以上に激しいバトルが楽しめること，まちがいなしだ。

また，今回は「Turboモード」と「ノーマルモード」の二つのプレイモードで遊ぶことができる。くわしくは以下を読んでほしい。



◀ついにスーパーファミコン版でも，四天王をプレイヤーの思いのままに使えるようになったのだ。幸せ！

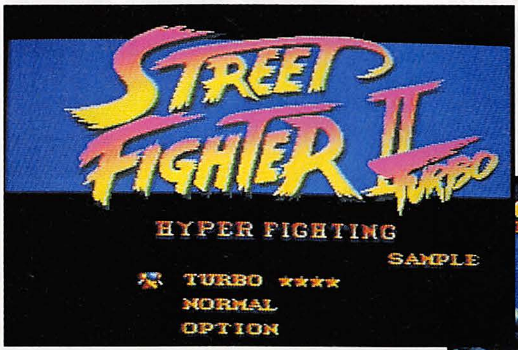


▶小＆中昇龍拳は当たるとかならず相手が転ぶなど，技の効果は前作『ストII』とはガラリと変わったぞ

1 『ストII』シリーズの最新バージョン　TURBOモード

簡単に言えば，現在ゲーム・センターで好評を博している『ストリートファイターIIダッシュ・ターボ』の移植。つまり『ストII』の最新バージョンが楽しめるというわけ。

アーケード版『ターボ』の最大の特徴は，ゲーム全体のスピードが大幅にアップしていること。スーファミ版では，特殊なチップを積むことなく，そのスピードを再現している。メニューの「Turbo」の横にある★マークが，ゲームのスピードを表わしていて，無印から★★★★まで5段階の調節が可能。1番速いモードにすると，なんとアーケード版よりも速くなる。あまりのスピードに，防御が間に合わないくらいだ。春麗の気功拳などの新必殺技も忠実に移植されているので，ゲーム・センターでやりこんできた人も安心だ。



▲タイトルの色も，アーケード版『ダッシュ・ターボ』と同じ。ただし，5段階のスピード調節機能がついている。キミは，最高速でレベル8をクリアできるかな？

▼このとおり，新必殺技だってちゃんと入っているから，アーケード版の戦いかたをほぼそのまま使うことができる。これで高い基板を買わなくても大丈夫だね

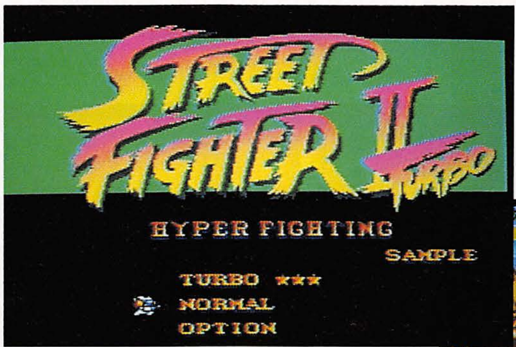


2 スーファミ『ストII』のマイナーチェンジ版　ノーマルモード

こちらは，前作『ストII』のマイナー・チェンジ版とでも言ったらいいのだろうか。冒頭で述べた二つのポイント「四天王が使える」「技の効果などが再調整されている」以外は，前作とほとんど変わらない。ちょうど『ストII』と『ターボ』の中間バージョンなのだ。

よって，『ストII』シリーズの初心者や，今回はじめて四天王を使う人は，まず「ノーマルモード」でキャラの操作や戦いかたに慣れてから「Turboモード」をプレイするといいかもしれない。

なお，つぎのページにある「キャラクター別・必殺技コマンド早見表」は「ノーマルモード」でプレイするときも利用できるが，★がついている必殺技は「Turboモード」でなければ使えないので，注意してほしい。

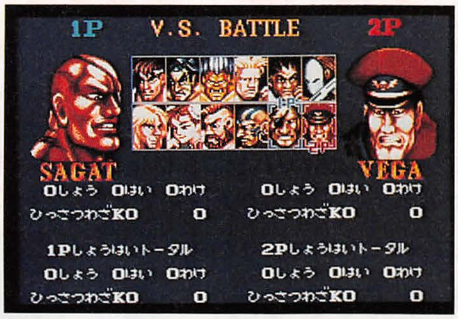


▲「NORMAL」のメニューを選択すると，写真のような画面に。「Turboモード」のようにスピード調節機能はついていない（プレイ中の速さはTurboモードの★一つくらい）

▼キャラの色は，前作『ストII』で隠しコマンドを入れたときに使えた「あの色」だ。キャラ選択のときにスタート・ボタンを押せば，赤春麗やメタル・ダルシムが使える



今回も「対戦プレイ」がアツイぞ！



▲「V.S.BATTLE」は，おたがいの対戦成績が一目でわかるし，1試合ごとに使用キャラクターを変えることができるので便利だ

『ストII』のおもしろさといえば，やっぱり対戦プレイだ。パターン化した攻撃ばかりのコンピュータが相手ではけっして味わえない，「技のかけひき・読みあい」の楽しさを知ったら，どんな人でもきっとヤミツキになるはずだ。キミもVSコンピュータ戦で腕をみがいたあとは，ぜひ仲の良い友人をさそって，対戦プレイをしてほしい。

2種類のゲームモードのどちらかを選択すると，「GAME START」と「V.S.BATTLE」の二つのメニューが表示される。対戦プレイをするときは，ここで後者を選ぼう。

すると，写真のような画面になる。ゲーム・センターでの対戦とはちがい，両者の通算対戦成績と必殺技K.O.の数（試合の最後を必殺技で決めた数）が，キャラクターごとに表示されるので，友人と競い合うときにはピッタリだ。

キャラクターを選択したあとは，ハンディキャップの設定と対戦するステージの選択だ。前者は，対戦するプレイヤーに実力の差がある場合に使う機能で，相手に与えるダメージの大きさを調節することができる。後者は，その名のとおり。BGMや画面の見やすさなど，好みに合わせて選択しよう。

対戦での戦いかたやテクニックは，何度もプレイして経験をつんで覚えていくしかない。今月下旬に電波新聞社から発売予定の別冊『オール・アバウト・対戦格闘ゲーム』を参考にするのもいいだろう（とさりげなく宣伝）。

仲間うちでの対戦で自信がついたら，全国各地の玩具店で開催される「ストIIターボ・チャンピオンシップin国技館'93」の予選に参加してみるのもいい。日頃鍛えたその腕を，国技館という大舞台で披露（ひろう）してみないか？



▲昨年も大盛況だった「ストIIチャンピオンシップin国技館」が，今年も開催される。昨年とはちがって，おそらく四天王との対戦や同キャラ対戦もあるだけに，さらに激しい戦いが予想される

これは便利！ キャラクター別必殺技コマンド早見表

キャラクター	必殺技	コマンド
リュウ (RYU)	波動拳	↓↘→＋パンチ・ボタン
	竜巻旋風脚	↓↙←＋キック・ボタン
	昇龍拳	→↓↘＋パンチ・ボタン
	★空中竜巻旋風脚	ジャンプ中に↓↙←＋キック・ボタン
ケン (KEN)	波動拳	↓↘→＋パンチ・ボタン
	竜巻旋風脚	↓↙←＋キック・ボタン
	昇龍拳	→↓↘＋パンチ・ボタン
	★空中竜巻旋風脚	ジャンプ中に↓↙←＋キック・ボタン
エドモンド本田 (E.HONDA)	百裂張り手	パンチ・ボタンを連打
	スーパー頭突き	←にため，→＋パンチ・ボタン
	★スーパー百貫落とし	↓にため，↑＋キック・ボタン
春麗 (CHUN LI)	百裂キック	キック・ボタンを連打
	スピニングバードキック	↓にため，↑＋キック・ボタン
	★空中スピニングバードキック	ジャンプ中に↓にため，↑＋キック・ボタン
	★気功拳	←↙↓↘→＋パンチ・ボタン
ブランカ (BLANKA)	エレクトリックサンダー	パンチ・ボタンを連打
	ローリング・アタック	←にため，→＋パンチ・ボタン
	★バーチカルローリング	↓にため，↑＋キック・ボタン
ザンギエフ (ZANGIEF)	スクリューパイルドライバー	レバーを1回転させてパンチ・ボタン
	ダブルラリアット	弱中強の三つのパンチ・ボタンを同時に押す
	★ハイスピードラリアット	弱中強の三つのキック・ボタンを同時に押す

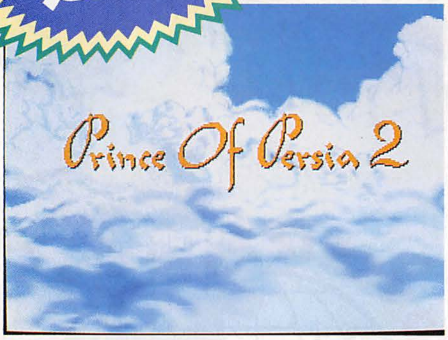
キャラクター	必殺技	コマンド
ガイル (GUILE)	ソニックブーム	←にため，→＋パンチ・ボタン
	サマーソルトキック	↓にため，↑＋キック・ボタン
ダルシム (DHALSIM)	ヨガファイヤー	↓↘→＋パンチ・ボタン
	ヨガフレイム	←↙↓↘→＋パンチ・ボタン
	★ヨガテレポート	→↓↘または←↓↙＋三つのパンチまたはキック・ボタン
バイソン (M.BISON)	ターンパンチ	弱中強の三つのパンチ・ボタンを同時に押す
	ダッシュストレート	←にため，→＋パンチ・ボタン
	ダッシュアッパー	←にため，→＋キック・ボタン
バルログ (BALROG)	壁向かいジャンプ	↓にため，↑＋キック・ボタン
	フライングバルセロナアタック	壁向かいジャンプのあと，空中でパンチ・ボタン
	イズナドロップ	壁向かいジャンプのあと，相手の近くでレバーをいずれかの方向に入れながらパンチ・ボタン
	ローリングクリスタルフラッシュ	←にため，→＋パンチ・ボタン
サガット (SAGAT)	タイガーショット	↓↘→＋パンチ・ボタン
	グランドタイガーショット	↓↘→＋キック・ボタン
	タイガーアッパーカット	→↓↘＋パンチ・ボタン
	タイガークラッシュ	↓→↗＋キック・ボタン
ベガ (VEGA)	サイコクラッシャーアタック	←にため，→＋パンチ・ボタン
	ダブルニープレス	←にため，→＋キック・ボタン
	ヘッドプレス	↓にため，↑＋パンチ・ボタン
	サマーソルトスカルダイバー	ヘッドプレスのあと，空中でパンチ・ボタン

※各技のだしかたは，相手のキャラクターが自分の右側にいるものとして書かれています。

速報

あの名作の続編がIBM-PCに登場

プリンス・オブ・ペルシャ2



■発売元：ブロダーバンド／ビー・エヌ・エヌ　■価格：9,800円　Written by 竹谷　新

数多くの機種に移植され，旋風を巻きおこした『プリンス・オブ・ペルシャ』。その続編がついにDOS/Vパソコンに登場した！ またもや姫を奪われてしまったペルシャの王子が，なめらかアクションそのままに，大冒険をくりひろげるぞ！

王子サマもラクな稼業じゃありません

主人公の多彩かつ独特な動作で大きな反響を呼んだ『プリンス・オブ・ペルシャ』。その続編『プリンス・オブ・ペルシャ2～ザ・シャドウ&ザ・フレイム（PRINCE OF PERSIA 2～THE SHADOW＆THE FLAME）』が発売され，注目を集めている。

前作で魔術師の手からペルシャの姫を助けだした主人公。国王（スルタン）は，姫の涙ながらの説得によって，この一介の冒険者と姫との結婚を承諾する。かくしてペルシャに新しい王子が誕生したのであった。

だが，魔術師は死んではいなかった。主人公は，彼の策略により，失った国と愛する姫をとりもどすため，ふたたび冒険の旅にでた。



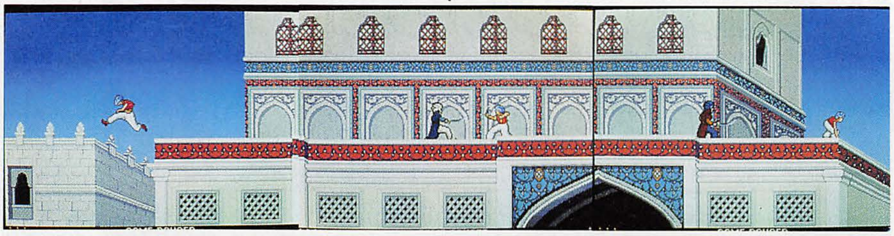
基本的には前作との大きなちがいはなし。あの独特な動きはそのままに，グラフィックがいちだんとよくなっている。

ソフト自体は英語表記だが，日本語のマニュアルがついているので，英語が苦手という人でも十分楽しめるぞ。

これぞ“伝説の屋外バトル”！

窓から城の外へと飛びだした王子。だがそこには刺客が待ち受けていた……というところから，さっそく最初のステージがはじまる。刺客たちは体力が1しかないから，1回攻撃を当てれば倒れてくれる。ボタンを連打して攻めまくれば，まず負けることはない。

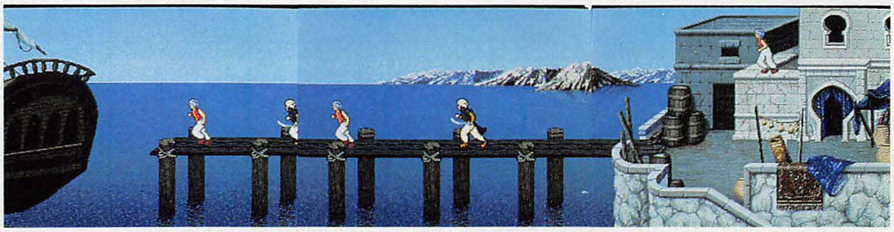
屋根から屋根へと飛んでいく場面があるが，あまり屋根の端から飛ばないほうがいい。斜めから見た視点なので，端ぎりぎりに行くと落ちてしまうのだ。すり足で進もう。



祖国ペルシャを脱出せよ！

行きどまりの屋根から下へおりたら，スタコラサッサと左へ走ろう（不条理なことに，右へ走ると突然死んでしまう）。追っ手がくるが，こいつらと戦うよりは，追いつかれないよう逃げてしまったほうがオリコウサン。

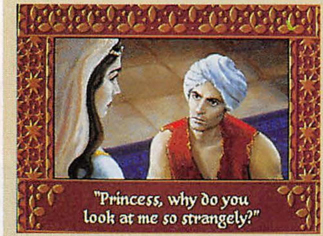
だが，今まで走ってきた桟橋（きんばし）が，突如として途切れてしまう。目の前にはゆっくりと動きはじめた船が1隻（せき）。考えているヒマなどない。ジャンプして船につかまるのだ！ もたもたしてると船が遠くへ去ってしまうぞ。



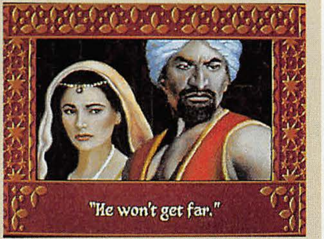
今回のお話……



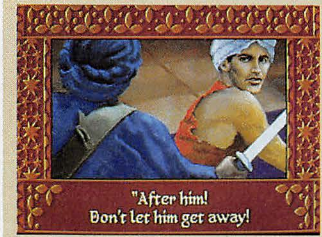
▶魔術師から姫を救いだした若き冒険者は、姫と結婚してペルシャの新たなる王子となった



◀ある朝。王子はスルタンの部屋に行き、スルタンや姫と顔をあわせた。だが、2人の表情が何か変だ



▶あの魔術師が、王子になりすましているではないか！一瞬本当の顔を見せ、王子の顔にもどってしまう



◀「ニセモノ」よばわりされる本物の王子。近衛兵の手からのがれて、ステンドグラスを突きやぶる



▶脱出成功！ だが近衛兵は執ように追いかけてくる。王子は逃げきれるのか？ ステージ1へつづく

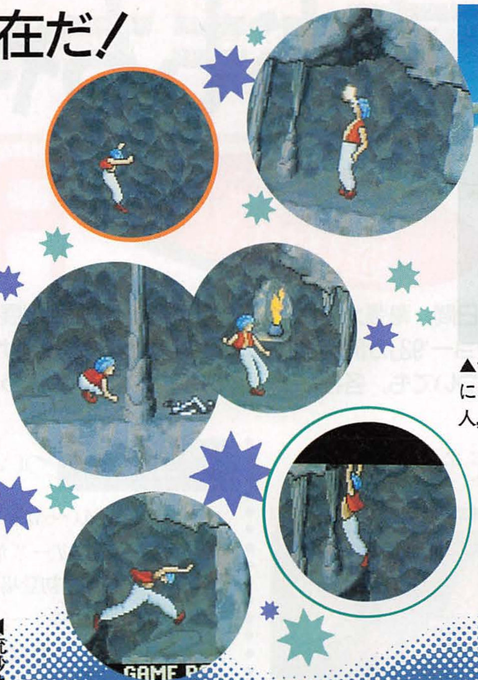
あのアクションは健在だ！

やはり，このゲームいちばんのウリは，「多彩でなめらかでクネクネした王子の動き」——これにつきる。

すり足やジャンプ，ぶらさがり，さらにはそっくりかえって薬を飲む動きなど，すべて前作どおりに再現されている。

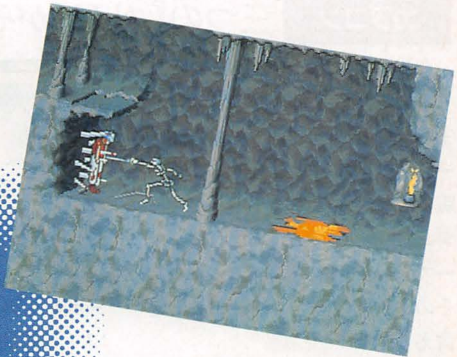
むろん今回はDOS/V，しかもVGAモードだから，グラフィックは格段に進歩している。屋外を含む，さまざまな背景のもとでアクションが展開していくことになる。

やられパターンも豊富だ。トゲトゲでくしざしにされたり，溶岩の池でおぼれたり，などなど。どれもなかなかリアルかつ残酷(ざんこく)で，自分の体にまで痛みが伝わってくるような錯覚を覚える。グラフィックの進歩がこんなところにも表われているのだな。





▲せっかく苦労して乗りこんだ船。しかし，魔術師の力によって嵐が発生し，船はこっぱみじん。王子はただ1人，海岸に打ち上げられてしまう



▲左にはトゲ，右にはガイコツ。ガイコツにつつかれた王子は，トゲのでるスイッチを踏んでしまって，ごらんのとおり。溶岩や落ちる床もあるワナの宝庫



◀流砂地獄に飛び石が。ただし1回踏むと沈んでしまう。しかも洞窟の入口は閉じている



▲落とし戸は，床のスイッチで開閉できる。だが時間がたつと閉まるものも

謎

前作よりも難度高し！

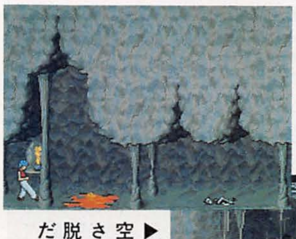
素直じゃない仕掛けが盛りだくさん。思考回路がショートしそうになっても謎解けず。「どうすればいいんだあ！」と，さけびたくなる気持ちを抑えて地道に試行錯誤するほかない。なお今回も90分の時間制限がある。



▲小さくて見えないかもしれないが，床に弾丸の発射口がある。スイッチを踏むとごらんのとおり



▶右端に落ちる床あり。もちろんワナにはちがいないのだが，わざと落として，下にあるスイッチを作動させることもできる



◀落ちたら終わりの溶岩の池。その先には，近づくと王子におそいかかるガイコツが



▶下にあるじゅうたんは空飛ぶじゅうたん。天井さえひらけば，ここから脱出することができるのだが……





東京おもちゃショー'93 REPORT

55億人と遊びたい。

6月3・4日（業者日），5・6日（一般日）の4日間，幕張メッセにおいて，年1回の玩具の祭典「東京おもちゃショー'93」が開催された。最新玩具はもちろん，家庭用ゲーム機についても，各社から新作ソフトが多数出展されていたぞ。これから4ページに渡って，そのレポートをお届けする。会場にて明らかになった超新作ソフトもすべて紹介しよう。　（REPORTED by 大出綾太）

カプコン　三つの『ストII』がそろい踏み！

今年のすべての出展社のなかで，もっとも注目を集めていたのは，まちがいなくカプコンだろう。スーファミ版『ターボ』，PCエンジン版『ダッシュ』，メガドラ版『ダッシュ・プラス』と，『ストII』シリーズが3大機種に登場するとあれば，その注目度の高さも当然のことと言える。

ブース内では，完成版にかなり近い『ターボ』と，リュウ・ケンのみが使用可能な『ダッシュ・プラス』が展示されていた（PC版『ダッシュ』はNECホームエレのブースでの出展）。どのマシンにも長蛇の列ができており，プレイするどころか，画面を見ることさえもままならない状態だった。



▲いよいよ発売，スーファミ版『ターボ』。この夏最大の注目作だ

『ストII』以外にも，ファミコンの人気シリーズ最新作『ロックマン6』や，CPSファイターMD（参考出展）の姿もあったのだが，いかんせん『ストII』軍団の勢いが大きすぎたために，印象が薄かったのであった。

ステージに設置された巨大スクリーンでは，ガイル，春麗，ベガが登場する『ターボ』のテレビCMがいち早く流れており，行き交う人々の足を立ち止まらせていた。



▲今回はじめて青・赤・白春麗が勢ぞろい。全員そろうとやっぱり圧巻

コナミ　ついに『ドラキュラ』がPC&MDに登場

コナミも元気いっぱい。まずは『ドラキュラ』シリーズがPCエンジンとメガドラに初登場！　各タイトルの詳細は193ページからの特集を見てほしい。これは要注目作。

出展タイトルを見ていると，今年の後半，メガドライブに力を注いでいくような印象を受ける。鳴りもの入りの『ロケットナイトアドベンチャーズ』，アーケードでヒット中のガン・シューティング『リーサルエンフォーサーズ』と，ビッグ・タイトルが連発される。いよいよ本気をだしてきたようだ。

最近はハード面でも活発な動きを見せているコナミ。今回も新周辺機器としてスーファミ用パッド「必殺コマンドコントローラ」が発表された。これは，ボタンを押す順番を記憶させて，専用のボタンに割り当て，そのコマンドを実行する機能がついた商品。これを使用すれば，格闘ゲームの必殺技をボタン一つでだすことができたり，RPGの戦闘が自動で行なえるなど，便利なことこの上なし。『ピクノ2』も出展するなど，ハード面でも積極的な姿勢がうかがい知れた。今後のコナミから目が離せそうにない。



▲『リーサル』の移植決定には，歓喜する人も多いことだろう



▲「必殺コマンドコントローラ」3,800円（予価）で秋頃発売予定

おもちゃショーで発表された新作ゲームをズズッ〜と紹介!! ①

T2ザ・アーケードゲーム
■アクレイムジャパン■SFC■8,800円・秋頃予定

映画「ターミネーター2」をゲーム化した，同名アーケード・ゲームを移植。もともとは海外の作品。アーケード・オリジナル版は付属のガンを使用したガン・シューティングだが，スーパーファミコン版ではスーパースコープとマウスに対応している。通常のコントローラでも操作可能。

ミサイルファイター（仮）
■NECホームエレクトロニクス■PC■価格・発売日未定

4人同時プレイが可能な，対戦型シューティング・ゲーム。6人の個性的なキャラクターが用意されており，それぞれのキャラごとに攻撃方法が異なる。HPが0になったキャラは，タコになり，他プレイヤーのジャマができるという点がユニーク。音楽は「超兄貴」の葉山宏治が担当。

ハタ山ハッチのパロ野球ニュース（仮）
■エポック社■SFC■価格・発売日未定

通常の野球ゲーム・モード以外に，野球盤をそのまま再現したようなモードを付け加えた，異色野球ゲーム。野球盤モードでは〝ヒット〟〝2ベース〟などと書かれた穴に打球が入ると，出塁できる。もちろん，野手の穴に入ってしまうとアウト。消える魔球などの装置もついている。

蒼き狼と白き牝鹿〜元朝秘史
■光栄■MD■11,800円・10月予定

パソコンでヒットを飛ばした歴史シミュレーションを移植。チンギス・ハーンが活躍した頃の中国が舞台。愛と血のきずなの力を信じて，ユーラシア大陸制覇を目指すのだ。オルドなどの独自のシステムと，長年のSLG開発に裏打ちされた技術力で，メガCDでもヒットを狙う。

機装ルーガ
■工画堂スタジオ■PC■価格・発売日未定

「スーパーシュヴァルツシルト」につづく，ファンタジー・シナリオSLG第3弾。高度に発達したテクノロジーと，魔導法に支えられた古代文明ヴァスツール。その遺跡を守る部族を巡る物語を描く。各人が持っている技術力と鉱石数によって，武器や道具が自由に製作できる。

リーサルエンフォーサーズ
■コナミ■MD■価格未定・秋頃予定

ゲーム・センターで，いまなおヒット街道を走りつづけている同名ゲームを移植。プレイヤーが警察官となるガン・シューティング。メガCD版が秋頃に先行発売され，年末にはカートリッジ版の発売も予定されている。どちらにもリボルバー（銃）が同梱される予定。

エアロ・ザ・アクロバット（仮）
■サンソフト■MD■6,800円（予）・発売日未定

アクロバティックなアトラクションが満載の，テーマパークを舞台としたアクション・ゲーム。大型ブランコや，ジェット・コースターなどを利用して進んでいく。キリモミ急降下をすることで敵キャラを倒すことができる。ハシゴの頂上に着くと1回転するなど，キャラの動きも多彩。

ブラスターマスター
■サンソフト■MD■6,800円（予）・発売日未定

サイドビュー&トップビューのアクション・シューティング・ゲーム。地球の破壊をもくろむミュータントを倒すべく，スーパー戦車ソフィアに乗り込んだスティーブとなり，地下へと向かう。途中，通路が狭いところでは戦車から降り，スティーブが単身で行動することも。

ダイナブラザーズ2
■CSK総合研究所■MD■価格・発売日未定

プレイヤーは恐竜の創造神「The Egg」となり，さまざまな自然現象を操ることによって，侵略しようと迫りくる宇宙人と戦いつつ，恐竜たちを成長させるシミュレーション・ゲーム。すべてのキャラクターが，人工知能によって自分たちの意思で行動する。2人での対戦プレイも可能。

※SFC……スーパーファミコン，FC……ファミコン，PC……PCエンジン，MD……メガドライブ，GB……ゲームボーイ

NECホームエレクトロニクス 『ストIIダッシュ』『カブキ伝』の2大タイトル以外も注目！

PCエンジンの新作ソフトは，NECホームエレクトロニクスのブースに出展されていた。ここではまとめて紹介しよう。

もっとも目立っていたのは，発売直前だった『ストIIダッシュ』，そして今月発売『風雲カブキ伝』の2本。『カブキ伝』に関しては，



▲ここでも『ダッシュ』には人だかりが。『眠れぬ夜の小さなお話』も異色作で気になる存在

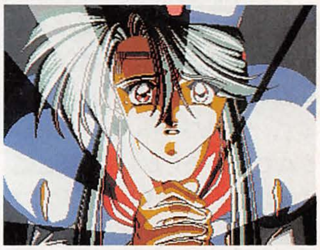
実写版PRビデオに出演した俳優たちがステージでイベントを行なうなど，かなりの力の入れようだった。

そのほかのメーカーでは，まずNECアベニューが『卒業』『モンスターメーカー』などの人気タイトルを出展。ナグザットからは『ウィザードリィＩ・II』『III』の老舗RPGシリーズが展示。『III』は『IV』とのカップリングも決定し，今後話題になることは必至だろう。PCエンジンに新参入となる東宝からは『ゴジラ爆闘烈伝』が登場。

全体的には『マイト＆マジックIII』『フレイ』『A.III』『エメラルドドラゴン』『サークIII』『オルゴール』など，パソコンからの移植作品がかなり目につき，オリジナル作品が少々勢い不足の感を抱いた。



◀ブースの一角には知育用ソフトも参考出展されていたのだ



▶年末発売予定『エメラルドドラゴン』。PCにしてはかなり美しい画面だ

セガ・エンタープライゼス 超期待ソフトがめじろ押し！どれをとっても注目作ばかりだ

メガドライブとゲームギアの作品も，セガのブースで一括（いっかつ）出展されていた。

まずは大家セガの出展作から。期待度ナンバーワンの『バーチャレーシング』は，残念ながらビデオでの出展。しかしそのデキはかなりのもの。本当にメガドラの画面なのかと思ったくらいだ。海外からの移植作『エコー・ザ・ドルフィン』は，イルカを操るという異色作でもある。これまでにないコンセプトで，台風の目になる可能性大だ。

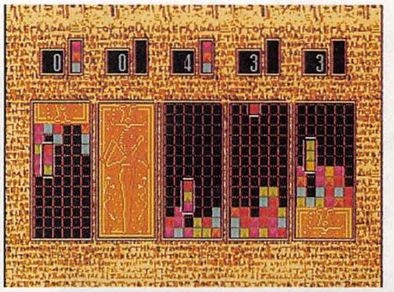
『コラムスIII』は，タップを使用することにより5人同時プレイが可能。これにより新しい楽しみが増えることだろう。そのほかにも『ガンスターヒーローズ』『CDソニック』『ナイトトラップ』などに人が集まった。ゲームギアでは『魔導物語Ｉ』に人気集中。ちゃんとしゃべるという点が魅力的だ。

サード・パーティでは，やはりゲームアーツの『シルフィード』が1番人気。シムスの『真・女神転生』も出展されていたが，スーファミ版とはかなり雰囲気を異にした作品になりそう。

一般日には，ステージ前に200人近くの人が集まり，アイドル「パフ」「菅野美穂」のミニ・コンサートや，『ぷよぷよ』のゲーム大会などで楽しんでいた。

▼ステージではイベントざんまい。一般日にはセガ提供のラジオ番組リスナーが集まり，超満員！





◀おそらくパズルゲーム史上初の5人対戦が可能な『コラムスIII』。会場でも熱戦が繰り広げられた



▶10月の発売が今から待ち遠しい『シャイニング・フォースII』

おもちゃショーで発表された新作ゲームをズズッ～と紹介!! ②

キング・オブ・ザ・モンスターズ
■セガ■MD■8,800円(予)・10月予定

ネオ・ジオの格闘アクション・ゲームの移植版。東京・大阪など，本物そっくりに再現された都市のまっただなかで，巨大怪獣同士が戦いを繰り広げる。6体の怪獣から選択が可能。しっぽによる攻撃や，口から火を吐くなど，怪獣ならではの格闘戦が楽しめる。

岡本綾子とマッチプレイゴルフ
■ツクダオリジナル■SFC■9,700円・発売日未定

女子プロ・ゴルファー，岡本綾子が登場するゴルフゲーム。ハワイにあるコ・オリナ・ゴルフクラブが舞台となっている。普通のストローク・プレイはもちろん，マッチプレイなど，ゲームモードも多彩。

R.B.I.'93ベースボール
■テンゲン■MD■7,800円・9月予定

昨年の年末に発売された「R.B.I.4ベースボール」のニュー・バージョン。今回もアメリカ大リーグ"MLB"の公認で，全球団・全選手が実名で登場する。本場のダイナミックな，アメリカン・ベースボールを再現しており，日本製野球ゲームとはひと味ちがった雰囲気。

デビスカップ
■テンゲン■MD■7,800円・10月予定

プロテニス界の最高名誉，デビスカップをタイトルに据えた本格派テニスゲーム。16か国・32人の選手が用意されている。2人での対戦プレイはもちろんのこと，ダブルスを組むことも可能。対戦プレイでは，画面が上下2分割され，見やすさが重視されている。

ピットファイターII
■テンゲン■MD■8,900円・11月予定

実写画像をデジタイズで取り込むことによって，リアルな動きを再現した格闘アクション・ゲームの続編が登場。海外からの移植となる。前作でおなじみのバズ，タイ，カトーのほか，女性1人を含む4人の格闘家が初登場，計7人による格闘バトルがはじまる。

スーパーニチブツマージャン2・全国制覇編
■日本物産■SFC■価格・発売日未定

麻雀ゲームの開発を得意とする日本物産が，「スーパーニチブツマージャン」の続編を発売。日本一の雀士になるために，日本全国を旅し，各都道府県で選び抜かれたプロ雀士と戦う。フリー対局モードでは，2人・4人打ちはもちろん，「サンマ」と呼ばれる3人打ちも選択できる。

マイト＆マジックIII
■ハドソン■PC■価格未定・9月予定

すべてが主人公の視点で描かれた，3D画面で進行していくアメリカ産のRPG。数々の依頼をこなしていくクエスト制を採用している。難易度や音楽などは，PCエンジン用にリニューアルされている。ちなみに「Ｉ」はNECアベニューからすでに発売中。

ドラゴンボールZ外伝～サイヤ人絶滅計画
■バンダイ■FC■7,800円(予)・8月6日

「ドラゴンボールZ」が，ついにファミコンにも登場。スーファミ版のような格闘アクションではなく，これまでの流れを組んだカードバトルRPGとなっている。ストーリーはオリジナル。また，カードバトルにも新システムが登場，組み合わせによる必殺技や連続攻撃が可能になった。

クレヨンしんちゃん～オラとポイポイ
■バンダイ■FC■5,800円(予)・8月下旬

テレビアニメで人気沸騰，おませな幼稚園児しんちゃんが登場する対戦型パズルゲーム。左右からパーツを投げあい，まんなかのパーツをいち早く相手陣地に押しやったほうが勝ち。15人の強豪を相手に戦う勝ち抜きモードもある。コミックやアニメに負けない楽しいデモも。

バンダイ 謎のマシン〝H.E.T.〟とは何だ?

ゲーム関係が集まる1～3号館とは離れて，8号館にブースを取っていたバンダイ。今回のおもちゃショーで1番のニュースは，このバンダイ・ブースにあったのだ。

そこに出展されていた「ホーム・エンタテインメント・ターミナル（H.E.T.）」は，一言で言えば，「ノート型携帯用スーパーファミコン」！ ノート・パソコンのようなボディに，89,622画素の4型カラー液晶モニターを搭載したスーファミで，テレビ・チューナーも内蔵されており，テレビも視聴可能だ。オプションとしてCDドライブ，プリンター，光磁気ディスク，FAXモデムの各ユニットも接続可能と，かなりの高性能を誇る。

発売される予定は今のところないそうだが，もしこのハードが登場したら，ゲームファンたちの注目を集めることはまちがいないだろう。



▲新作出展ソフトは版権モノが多かったが，デキはどれも合格点

ナムコ Jリーグ人気に乗ってヒットするか!?

家庭用ゲームでは，最近どうも元気がないナムコだが，ここにきて強力なラインナップをそろえてきた。その旗手が『Jリーグサッカー・プライムゴール』だ。

Jリーグブームに乗って，各社からサッカー・ゲームが発売されているが，決定的なヒット作というものはまだ生まれていない。『ファミスタ』シリーズという大ヒット作を生みだしたナムコが，いよいよサッカーに参入するこの作品，完成度も高く，第2の『ファミスタ』となりうる要素は十分あるようだ。

また，ゲームボーイと接続するバーコード・リーダー「バーコードボーイ」用ソフトも多数発表されており，こちらも要注目。



◀『Jリーグサッカー・プライムゴール』



▲ブースのかなりのスペースを『Jリーグサッカー』にあてていたのだ

その他のメーカー 各社小粒でピリリとからい作品をそろえていたのだ

エニックスは『ドラクエI・II』の展示があるのでは，とウワサされていたが，今回はビデオのみで，ソフト出展は『樹帝戦記』(SFC)だけだった。アクレイムジャパンからは，アーケードで人気を呼んだ『T2』がスーパースコープ対応としてスーファミに登場する。昔懐かしい野球盤のような野球ゲーム『パロ野球ニュース（仮）』(SFC) はエポック社が出展。一風変わった内容で，普通の野球ゲームに食傷気味な人にはピッタリかも。タカラ『餓狼伝説2』(SFC) は残念ながら発売日未定となったが，見た限りでは大きなキャラがスムーズに動いており，期待ができそう。ユタカの『課長島耕作』(SFC) は，選択したコマンドによってストーリーが変化するAVG。『弟切草』にハマった人にオススメの1作だ。

任天堂が出展していないため，スーファミなどのソフトは自社ブースでの出展だけだったのが，ちょっと残念だったけど，なかなか良作がそろっていたのだ。



▲映画『ターミネーター2』をゲーム化したのが『T2』。あの独特の雰囲気を存分に味わえるぞ



◀麻雀以外の部分も楽しめる『スーチーパイ』



◀発売が延期されてしまった『餓狼伝説2』



▲『ドラクエI・II』はビデオ上映のみ。その代わり，ぬいぐるみやおもちゃが多数出展されていた

おもちゃショーで発表された新作ゲームをズズッ～と紹介!! ③

ろくでなしブルース	カルトジャンプ	美少女戦士セーラームーン
■バンダイ■FC■7,800円(予)・9月下旬 少年ジャンプで好評連載中のコミックが，ファミコンで登場する。マルチ・プレイヤー・システムを搭載し，さまざまなキャラでプレイが可能。最大のウリはケンカバトル。コマ割り調の画面構成で，さながら動くコミックというカンジでバトルが繰り広げられる。	■バンダイ■GB■3,800円(予)・9月下旬 「少年ジャンプ」にまつわるさまざまな問題に挑戦するクイズゲーム。〝ジャンプの塔〟に潜入し，魔物とクイズで戦いながら，アイテムや情報を集め，謎を解いていくRPG風のシステム。総問題数は約2,500問で，連想クイズ，グラフィック問題なども多数用意されている。	■エンジェル■SFC■9,800円・8月下旬 テレビアニメで絶大な人気を集めた同名コミックをゲーム化した，2人同時プレイが可能な横スクロール・アクション・ゲーム。プロのアニメーターが作画を担当，原作者による描き下ろしの敵キャラ，アニメと同じ声優による音声の採用など，ファンにはたまらない1作。
SD機動戦士ガンダム2 ■エンジェル■SFC■8,800円・9月上旬 機動戦士ガンダムのSDキャラたちが繰り広げる，アクション・シューティング・ゲーム第2弾。今回はガンダム・シリーズ2作目の「Zガンダム」をゲーム化。プレイヤー機はZガンダム・マークII・百式から選択できる。選んだモビルスーツによって，マップやエンディングが変化する。	**サンダーバード～国際救助隊出動せよ!!** ■コブラチーム・バンダイ■SFC■8,800円(予)・9月上旬 最近再びブームとなっている英国産人形劇が，スーファミに登場。オリジナル・ストーリーによる全10ステージのアクション・ゲーム。プレイヤーの判断がゲームの進行に影響を与える「リアルタイム・マルチ・ストーリー」を採用。オープニングはテレビ版を忠実に再現している。	**GS美神～除霊師はナイスバディ** ■バナレックス・バンダイ■SFC■8,800円(予)・9月下旬 テレビアニメも人気上昇中，少年サンデーにて連載中のコミックをアクション・ゲームに。ボディコン除霊師・美神令子を操り，七つの宝石を集めるためにゴーストたちと対決する。ステージ間のデモ画面では，キャラクターがアップで表示される。
仮面ライダーSD～走れ!マイティライダーズ ■ユタカ・バンダイ■GB■3,500円(込)・8月下旬 SDの仮面ライダーたちが登場するアクション・レース・ゲーム。10人のライダーが，それぞれのスーパーバイクで総出演。グランショッカーたちの妨害や障害物をかわしてバトルレースに勝利せよ。3人のライダー・チームでタイムを競うバトル・リレー・モード，2P対戦モードもある。	**スーパーホッケー'94** ■ヨネザワPR21■SFC■8,900円(予)・11月予定 3Dの視点を採用したアイスホッケー。対戦タップを使用することにより，4人までの対戦プレイが可能。アイスホッケーにつきものの乱闘シーンも再現しており，格闘ゲーム風の味つけもある。	**スターブレイカー** ■レイ・フォース■PC■価格・発売日未定 この夏，デビュー作「スタートリング・オデッセイ」のリリースを予定している新進ソフトハウスが，早くも第2弾ソフトを発表。今度はスペース・ファンタジーRPG。惑星間を移動し物語が展開していく。宇宙船同士の戦闘シーンなども用意されている。ビジュアル・シーンが秀逸。

グラフィック・コンピュータ 3社の戦いがはじまった！

ピコ（セガ）



セガからはすでに発売中のキッズ・コンピュータ『ピコ』（16,000円）が出展された。これは絵本とテレビがコンピュータと連動する，いわばテレビ絵本のようなもの。上部の絵本が一種のカートリッジになっており，これを取り替えることによって，さまざまなゲームやグラフィックが楽しめる。ミッキー，ポンキッキ，ドラえもん，キティーと子どもに人気のキャラクターを使用した絵本ソフトも各3,980円で発売される。絵を描くことではなく，遊び（ゲーム）を全面に押しだしているのが特徴だ。

ピクノ2（コナミ）

発売中の『ピクノ』が15,800円と価格を下げ，セーブカード（5,800円）を別売りとして6月18日に再登場した。機能的には前バージョンとまったく変わりない。3機種中最大の140色表示や，多様なソフトであるピクノカード（各3,800円）など，後発機にも負けない高機能を搭載している。



マイファーストソニー（ソニー）



（参考出品）

ソニーからも，マイファーストソニー・シリーズとして，熱転写型カラー・プリンタ付グラフィック・コンピュータ（43,500円）が10月に登場予定。別売りスキャナー（12,000円）を使って絵を取り込める，文字フォントを搭載するなど，かなり本格的な機能を持ったハードだ。3機種中プリンタ付きはコレのみ。この利点は大きいか？

おもちゃショーなんだから ラストはおもちゃを御紹介！

せっかくの〝おもちゃショー〟なんだから，最後はゲームに関するおもちゃを紹介しよう。

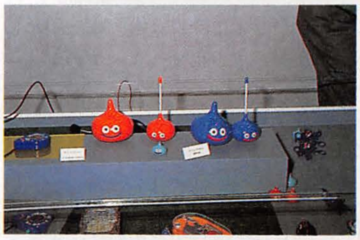
セガは光線銃「ロックオン」（5,800円）を出展。一昔前に発売された「ジリオン」と同様の商品だ。頭につけたターゲットを狙って，光線銃撃戦が行なえる。目の前に装着されたディスプレイにヒット・ポイントが表示されるなど，サイバーな雰囲気もバッグンだ。

エニックスは『ドラクエ』関連商品を多数出展していたが，その中でもとくに注目したいのが「ラジコンスライム」（参考出展）。あのスライムが，なんとラジコンになったのだ。かわいらしい動きをして，ほほえましいものさえあった。発売が期待される1品だ。

バンダイからは『ストII』『ロックマン』などのキャラクター商品が出展されていたが，目を引いたのが「ストIIキャラフルホルダー」（各380円）。その名のとおり，『ストII』キャラのキーホルダーなのだが，これが良くできている。『ストII』関係では，ゲーム中の効果音を再現する「必殺サウンドキーホルダー」（1,980円）や，5キャラの小道具（ハチマキや仮面など）を集めた「なりきりセット」（1,980円）なども発売される。



▶「ストIIキャラフルホルダー」が見えるかな？　どれもいいデキ。7月に6キャラが登場



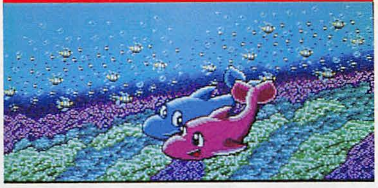
◀「ラジコンスライム」は，今のところ発売の予定はないそうだ

パンフレットや会場の看板で見つけた超新作！

タイトル	内容	タイトル	内容
T2ザ・アーケードゲーム	■アクレイムジャパン■GB■秋頃予定・価格未定■スーパーファミコン版も発売予定の同名ゲームがゲームボーイにも登場する。内容のほうはスーファミ版とほぼ同等のものになる予定。	ウイニングジョッキー（仮）	■ナムコ■SFC■価格・発売日未定■競馬ゲームの先駆的作品「ファミリージョッキー」の流れを組むアクション競馬ゲーム。「ダービーは，もらった。ファミリージョッキーシリーズ，ついにスーパーファミコンで。」（パンフレットより）
ポピュラスII	■ヴァージンゲーム■MD■8,000円（予）・12月予定■箱庭ゲームの傑作，リアルタイム・シミュレーション・ゲーム「ポピュラス」の続編がメガドライブに移植される。プレイヤーは神となり，自分の信者を増やして，その地域を征服するのだ。	スーパーパックランド（仮）	■ナムコ■SFC■価格・発売日未定■ナムコの看板シリーズ「パックマン」の最新作が登場する。ジャンルは現在のところまだ未定。「パックマンは実在する!?　TVの中に住んでいるパックマンと遊ぶ，ニュータイプゲーム。」（パンフレットより）
??????	■SNK■ネオ・ジオ■価格未定・近日発売■100メガショック・シリーズの最新作が早くも登場。タイトルは近日発表予定。	ブルークリスタルロッド（仮）	■ナムコ■SFC■価格・発売日未定■アクションRPGの名作「ドルアーガ」シリーズ完結編。「ドルアーガの塔」「イシターの復活」につづく第3作。ジャンルはまだ未定。「ドルアーガ3部作，ここに完結。」（パンフレットより）
Ole!Ole!Jリーグ（仮）	■エポック社■SFC■9,800円（予）・発売日未定■最近のスポーツ界の話題を独占しているJリーグのゲームがエポック社からもリリースされる。スーファミ本体に「バーコードバトラーII」を接続することにより，バーコードにも対応する予定。	ファミスタ3（仮）	■ナムコ■GB■価格・発売日未定■「バーコードボーイ」対応ソフト。野球ゲームの金字塔「ファミスタ」シリーズが，バーコードと合体したとき，はたしてなにが起こるのか？
ソニックブラストマンII（仮）	■タイトー■SFC■価格・発売日未定■もともとはゲーム・センターのパンチング・マシーンだった，ヒーロー物アクション・ゲーム。新しい仲間も登場するようだ。2人同時プレイが可能。「あの，スゴイヤツが帰ってくる!!」（パンフレットより）	ボンバーマン'94（仮）	■ハドソン■PC■価格・発売日未定■毎年恒例となった，爆弾アクション「ボンバーマン」シリーズの最新作。PCエンジンでは3作目となる。詳細は未定だが，新キャラクターの登場などが予定されているらしい。もちろん，対戦の楽しさ，爽快感はそのまま。
ポパイ（仮）	■テクノスジャパン■SFC■価格未定・'94年予定■「くにおくん」シリーズが人気を集めているテクノスが，新たなシリーズを手掛ける。アメリカのコミック「ポパイ」がそれ。詳細は未定だが，アクション・ゲームになる予定。	クレヨンしんちゃん	■バンダイ■FCデータック■2,600円（予）・8月下旬■ファミコン版としても発売される「クレヨンしんちゃん」のパズルゲーム。内容はまったく同じもの。ストーリーに沿って進むドラマモード，勝ち抜きモード，2Pモードが用意されている。

アーケードゲーム
今月の1本
8月

ArcadeGame Monthly Selection





エメラルディア

■ナムコ
■7月発売予定

今月はパズル。「日本のパジトノフ」とまで言われるようになった，あの見城氏の作品だ。最初はむずかしいと思うかもしれない。しかし，あきらめないで，しばらくプレイしてほしい。そうすればしだいにコツがわかってきて，ビカビカッと伝わる衝撃，ドドッと山が崩れる快感を味わえるはずだから。このゲーム，1回で離れちゃうのは惜しすぎるぞ。（やんま）

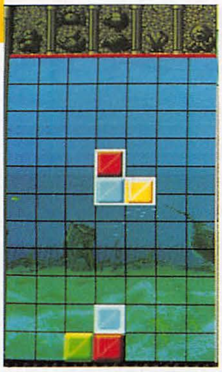
ちょっとむずかしいけど，覚えれば快感なパズル・ゲーム

このゲームは，上から落ちてくるL字型につながった3個のキューブを操作し，同じ色どうしを縦にぶつけ，衝撃を与えて消していくという，いわゆる落下型のパズル・ゲーム。

キューブは真上から同じ色をぶつければ1ダメージでヒビが入り，2ダメージで粉砕する。このダメージを与えた際に，縦，横，斜めに同じ色がつながっていれば，すべてのキューブにビカビカッとダメージを伝え，同様にダメージを与えることができる。ヒビが入っていれば，これで消すこともできるのだ。

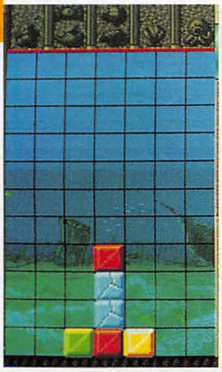
そして，キューブを消して山が崩れたときに，再度，同じ色が縦にぶつかれば，またそこで衝撃が発生。これで連鎖消しとなる。これが『エメラルディア』の基本ルールだ。

同じ色のブロックを縦にぶつけると



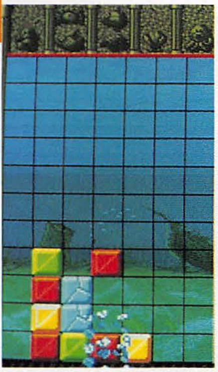
▶レバー左右でキューブを移動し、ボタンで回転。同じ色の上に落とす

1ダメージでヒビが入り



▶すると縦横斜めにダメージが伝わり、キューブにヒビが入る

2ダメージでクラッシュ



▶再度ダメージを与えればキューブは粉砕。残りキューブは下に落ちる

1人でも2人でも，楽しく遊べる3モード

このゲームには，三つのモードが用意されている。1人でじっくり考えたいときは，ノーマル・モード。いろんな問題に挑戦したいって人にはアドベンチャー・モード。人数がいれば対戦モードというように，いろんな楽しみかたができるようになっている。



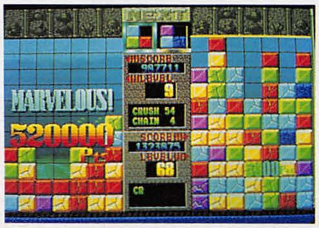
◆限界に挑戦！◆ 《ノーマル・モード》



なんの飾り付けもいらない。純粋にゲームが楽しみたいんだという人にはこの“ノーマル・モード”。積みかたを研究するのにもいい。初級（レベル0～20），中級（レベル20～），上級（レベル40～）の三つのスタート・レベルを選ぶことができる。レベルが上がると，しだいにキューブの色数が増え，難易度が上昇。キミはどこまで耐えられるか？



◀ノーマル・モードは最もスタンダードな基本ゲーム。ルールを把握するのにいい



▶だんだんキューブの落下スピードも上がってくる。どこまでいけるかな？

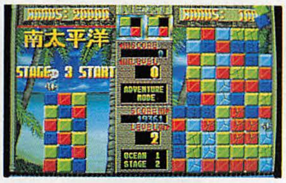
◆海の仲間を助けだせ!◆
《アドベンチャー・モード》



海の仲間たちが平和に暮らすエメラルディア。ところがある日，暗黒海魔王ジャミールの手によって仲間たちが七つの海にちりじりに閉じ込められてしまったのだ。行け，ミント！ 知恵と勇気でみんなを救いだせ！

あらかじめ積まれたキューブを崩していく面クリア・タイプの“アドベンチャー・モード”。

キューブに囲まれて逃げだすことのできない仲間（魚，ペンギン，ウミガメなど）を一番下まで落とし，逃がしてやればステージ・クリア。2匹以上の仲間を同時に助ければ高得点だ。練習ステージもあるよ。



▲海の仲間をキューブの壁の中から救いだしてあげよう



▲崩せないキューブも登場。衝撃が伝わるのを利用して

アイテムがもらえる！



◀一つのオーシャン（海域）をクリアするごとにアイテムがもらえるぞ

▶レバー↑＋ボタンでアイテム使用。効果は全消し，ワープなどいろいろある



◆アカンベーキューブを送りあえ!◆
《対戦モード》



人間同士がお互いにキューブを送り合うバーサス・ゲーム。一度に多くのキューブを消すほど，相手に多くを送ることができる。連鎖消しになれば，通常キューブの他に，連鎖数に応じて「アカンベーキューブ」が送り込まれることに。

このアカンベーマークのキューブは，1ダメージで粉砕することができるのだが，落下キューブとして登場することがないので，連鎖によってしか消すことができない，とてもイヤなキューブだ。相手よりも速く連鎖を作って，送り込まれる前に，いっぱい送っちゃえ。



◀人間同士で競い合う対戦モード。連鎖消しをすればアカンベーキューブが敵陣に





▲崩した量によって下のイルカがボールを投げ合う。大きいボールがきたら要注意！

◀一定の条件でお助けアイテム「スター」が登場。これで形勢逆転を狙え！

こんな積みかたがいいんじゃないかな？

短い取材時間の中で，一生懸命，どんな積みかたがいいのか考えてみた。

まずわかったのは，いろんな色にまどわされてはいけない。1色にしぼっていけばいいってことだった。赤，黄，緑，水色……とにかくたくさんの色が落ちてくる。しかし，ここで狙いを1色に絞(しぼ)り，その色を中心にして，つなげるように置いていけばいい。他の色は気にしちゃいけない。気にすると余計な混乱を招くことになる。

そして，ここぞというときに，その色に衝撃を与える。そうすれば導火線に火をつけたように衝撃が伝わり，いっきに粉砕。残った色が下に落ち，運がよければ，何重もの連鎖を引き起こすことになる。最初はこの運まかせの方法でいいのだ。間に置いた他の色を気にするのは，つぎのステップに入ってから。

チェッカーフラッグ積み



▲チェッカーフラッグのようにシマ模様を描いて積んでいく方法。多少ずれても立て直しがきくため，対戦のときなどにいいと思われる

サンドイッチ積み



▲別称“へび積み”。“S字積み”とも言う。とにかく糸を紡(つむ)ぐように同じ色をつなげて置いていく。衝撃を与えないよう，うまく折り返すのがコツ

祝!優勝 とことん ぷよぷよ



■対応機種：
ファミコン(ディスク／ROM)
MSX2／PC-9801
アーケード
メガドライブ
ゲームギア

1か月のごぶさたでした。今月はちゃんと3ページです。さて，今月の「とこぷー」は，5月に行なわれた〝激突!!ぷよぷよ自慢〟の続報あり，すっかりおなじみ，『ぷよぷよ』デザイナーの森田さんによるコラムあり，そしてファミコン・カートリッジ版『ぷよ』の詳報ありと，内容が盛りだくさん。というわけで，スペースの関係上，残念ながら今月のテクニック講座は休講です。ごめんなさい。それではさっそくはじめよう！（講師：大出綾太）

お待たせ，続報だ！激突!!ぷよぷよ自慢

去る5月21日，秋葉原で「激突!!ぷよぷよ自慢」と題された出版社対抗ぷよ大会が行なわれた。我がベーマガぷよらーズも参加，優勝&2位を独占という快挙をなしとげたのだ。今月は，その大会での数々の対戦のうち，高度なテクニックが使用された試合をピックアップして，解説をしていくことにしよう。

①Bチーム（山下　章・山中直樹）1回戦，VSテクノポリス戦。先発の山中がまさかのストレート負け。山中はいつもの階段積みをせず，カギ積みという戦法を用いていたのだ。

★説明しよう！　カギ積みとは簡単に言えば，ちがう色を挟(はさ)み込んで仕掛けを作っていく積みかただ。利点としては，階段積みよりも融通(ゆうずう)が効き，ツボにハマルと階段よりも早く連鎖が完成すること。弱点は，小量のおじゃまぷよで埋まってしまうこと，読みがあたらないと時間をくってしまうことだ。具体的な解説は，来月以降に譲(ゆず)るとしよう。



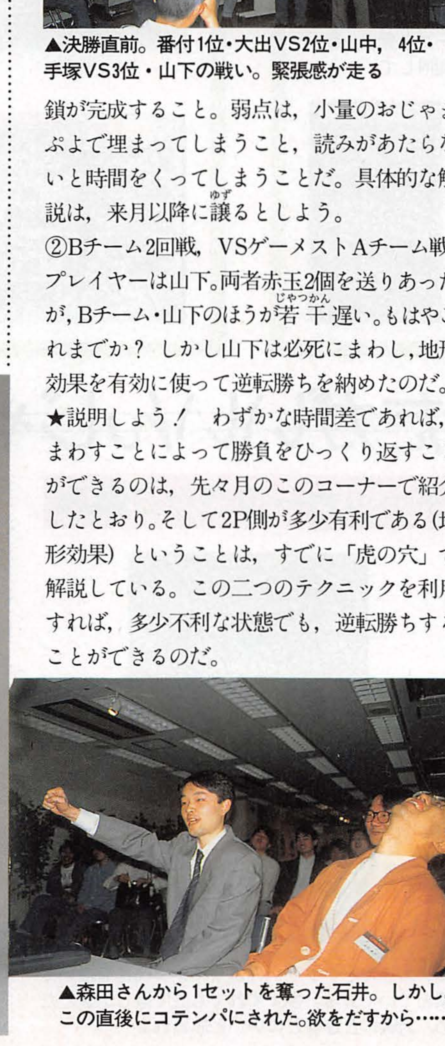
▲決勝直前。番付1位・大出VS2位・山中，4位・手塚VS3位・山下の戦い。緊張感が走る


▲準決勝での手塚さん。顔がほころんでいるのは，勝っているから？　相手が女の子だから？


▶ジャ〜ン!!　これが栄光の優勝&準優勝トロフィーだ。聞くところによると，ほかの編集部では〝打倒ベーマガ〟を合い言葉に，すでにつぎの大会のための特訓を開始しているらしい。う〜む，こりゃうかうかしてられないぞ

②Bチーム2回戦，VSゲーメストAチーム戦。プレイヤーは山下。両者赤玉2個を送りあったが，Bチーム・山下のほうが若干(じゃっかん)遅い。もはやこれまでか？　しかし山下は必死にまわし，地形効果を有効に使って逆転勝ちを納めたのだ。

★説明しよう！　わずかな時間差であれば，まわすことによって勝負をひっくり返すことができるのは，先々月のこのコーナーで紹介したとおり。そして2P側が多少有利である（地形効果）ということは，すでに「虎の穴」で解説している。この二つのテクニックを利用すれば，多少不利な状態でも，逆転勝ちすることができるのだ。


▲森田さんから1セットを奪った石井。しかし，この直後にコテンパにされた。欲をだすから……

③Bチーム準決勝，VSコンパイル戦。プレイヤーは山中。この戦いも両者が赤玉2個以上を送りあい，まわしの勝負となった。山中のほうが先に2個めの赤玉が降る。残りスペースはあとわずか，これ以上まわすことができないと思った瞬間，まわしていたぷよが画面外に跳ね上がり，そこでまわりだした。このおかげで，山中は勝ちを拾ったのである。

★説明しよう！　フィールド最上部まで積み上がったとき，なんとぷよを画面外に移動させることができるのだ。このテクニックを利用すれば，カベを越えてぷよを移動させたり，画面外でまわすこともできるぞ。

④決勝，Aチーム（大出綾太・手塚一郎）VS Bチーム，最終セット。プレイヤーは山中。赤玉2個がきて，すでに負けが明らかになってしまい，フィールドがおじゃまぷよで埋まるのを待つだけの山中。しかし，そのままでは終わるまいと，終了間際に直前にいやがらせを決行，会場の笑いを取った。

★説明しよう！　いやがらせとは何か。〝ばたんきゅー〟になる寸前にすばやくポーズをかけ，すぐに解除することなのだ。大会などでこれをすると，なかなかウケる。すぐに実践するべし。

以上，簡単にテクニックを説明してきた。くわしく書けなかったものについては，いずれ詳細な解説をするつもりだ。

人の恨みは75日。(by森田健吾)



1993年5月21日。〝出版社対抗〟と銘打たれた，ぷよぷよ大会が秋葉原で行なわれ，コンパイル代表として広島から上京した僕は，隆々と現われたベーマガ軍団の前にあっけなく敗れ去った。「優勝商品を質種に」ともくろんでいた貧窮な僕は，このムゴイ仕打ちに，心からの復讐を決意した。

その方法はいたって簡単である。ベーマガの読者の中から，彼らを撃破することができる強い戦士を育てあげることだ。計画どおり，みごとベーマガ誌上の半ページを手に入れた僕は，復讐の第一幕をあげることに着手した。

まず最初に断っておくが，ここで触れる内容は超上級者対戦についてである。したがって，対象にされるのは，高速で5連鎖以上が組める人か，10連鎖が組める人である。他のかたは申しわけないが，上級者の域に達したときに，再びこの記事に目をとおしてもらいたい。

高速で5連鎖以上が組めるかた。この種の上級者になりたてほやほやの人が陥(おちい)りやすい症状に，「5連鎖の同時消し，または6連鎖以上を狙うようになる」というものがある。この「以上」の部分の連鎖は，「ひとりでぷよぷよ」時はともかく，対戦時にはまったくのムダである。たしかにこれが思うように決まれば痛快なことこの上ないが，高速5連鎖を狙っている相手と比較すれば，積むのにかかる手数は明らかに多いはず。上級者対戦では，このわずかな時間が命取りになるのである。しっかり脳みそに刷り込んでおこう。ただし，効率よく組んで，なおできる5連鎖めの同時消しは，この限りではないことを補足しておく。

10連鎖が組めるかた。これができる人は連鎖の仕組みを十分に理解している。よって狙うは「ひとりでぷよぷよ・ドラコケンタウロス」からはじめての13連鎖である。この特訓の狙いは，瞬時の正確な判断の修得にある。このモードでは基本が5色なので，相当な判断力を会得(えとく)せねば13連鎖は行なえない。そう簡単にできることではないが，もはや13連鎖は不可能領域ではない。これを身につけて対戦にもどってみると，恐ろしく簡単に，しかも速く5連鎖が組めるようになっているはずだ。

ほぼ同じ力量ながら，いつもわずかな差で負けていた諸君らに欠けていたのは，この部分である。このことに気をつけていれば，もう前ほど悔しい思いをしなくてもすむだろう。

これにて復讐劇の幕は閉じられる。

森　田　健　吾

コンパイルが誇っていた元・森田ぷよ道。1990年コンパイル入社。デザイン担当で，『ぷよぷよ』を手掛けた。現在の仕事はサンフレッチェ広島のサポーターである。

おハガキちょ〜だ〜い
「みんなのぷよらー広場」(仮)

やっとのことで開設した「ぷよらー広場」。先月イラストを掲載したためか，今月は文字投稿よりもイラスト投稿のほうが圧倒的に多かったみたい。



▶【福岡県遠賀郡・さえき司】福岡ですか。同郷ですね（なんじゃやそりゃや）



▶【静岡県三島市・ガーネット】シェゾは〝変態〟（アルル談）なんだそうだ



▲【東京都八王子市・弾上らんめえ】おお，全員いる!

さて，まずは徐々に集まりだした『ぷよ2』大予想からいってみよう。「ぷよの種類を1色から10色まで選べる」「通信で8人まで同時に遊べる」(**新潟市・山田直行**)。10色のぷよ……むずかしそう。連鎖なんて組めるのかなぁ？通信のほうはおもしろいかもね。

「〝とこぷよ〟で，お助けキャラをキャンセルできる」「おじゃまぷよの値段が変えられる」(**埼玉県北葛飾郡・猪野昌信**)。お助けキャラのキャンセルは，たしかにあると便利。巨大連鎖を何度カーバンクルに崩されたことか……。おじゃまぷよの値段とは，70点でおじゃまぷよ1個という今のレートを，10点とか200点とかに変えることができる，ということ。うん，これはボクも考えていた改良点だ。レートを700点にすると，5連鎖でもおじゃまは6個程度。10点だと，3連鎖で100個ものおじゃまが降るという，豪快な対戦になるのだ。おもしろそうだとは思わない？

このレートの話で思いだしたけれど，「勝負が長引くとおじゃまぷよの量が増えるのはなぜ？」という質問がきていたけれど，これはレートが変動しているからなんだ。アーケード版に限り，時間とともにおじゃまのレートが自動的に変動するようになっていて，長期戦になるほど，おじゃまが安くなるのだ。

「ダイアキュート・ボタンがつく」「ヒーリング機能がつく」(**北海道札幌市・SER**)。ダイアキュートは，おじゃまぷよを蓄積できるボタン。自分が好きなときに，一気に降らせることができるわけだ。初級者には便利かもね。ヒーリング機能は，自分のところに蓄積されているおじゃまぷよを，自分の連鎖で相殺できるという機能。相手が先に赤玉2個を作っても，こちらもすばやく2個分の連鎖をすれば相殺してチャラになる，というわけ。なかなか決着がつかなくなりそうだね。

つづいては，㊙情報局からもらってきた，『ぷよ』に関する㊙を紹介しよう。機種はPC-98版だ。メモリが640KBに満たないときに『ぷよ』を立ちあげようとすると，隠れグラフィックが見られるというもの。方法としては，MS-DOSを立ちあげてから，1ドライブに『ぷよ』をセットし，〝SETUP〟と入力すればOK。どんなグラフィックがでてくるかは，見てからのお楽しみだ。

おっと，もう紙面が尽きてしまった。ハガキが多くなれば，スペースを拡張するつもりなので，どんどん投稿してね!

詳報 これがFC版『ぷよぷよ』だ！

7月23日，徳間書店インターメディアから，ファミコン・カートリッジ版『ぷよぷよ』(価格：5,900円)が発売になるぞ。今回の発売は，異国の地でひと旗揚げて，カートリッジに出世して里帰りをする，というカンジかな。ここではその内容を紹介しよう。

基本的な部分はディスク版とそれほど変わっていない。一部で大人気だった「ヒューマン」モードもついているし，BGMやSEの選択も健在だ。ゲームモードは「とこぷよ」にあたる「エンドレス」，「ふたぷよ」の「2Pモード」，「なぞぷよ」の「ミッション・モード」の3種類が用意されている。

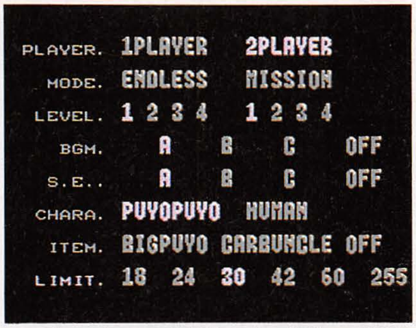
今回は，新たに「リミット」機能が追加された。〝旧ぷよ〟と呼ばれているMSX2版とファミコン・ディスク版には，メガドラ版などとの決定的なちがいが二つある。「ひとりでぷよぷよ」がないこと，おじゃまぷよ発生量の上限が決まっていることだ。

再三紹介してきたとおり，旧ぷよではいくら連鎖をしても，発生するおじゃまぷよは赤玉1個分，つまり30個までなのだ。それ以上のおじゃまぷよは切り捨てられるというわけ。

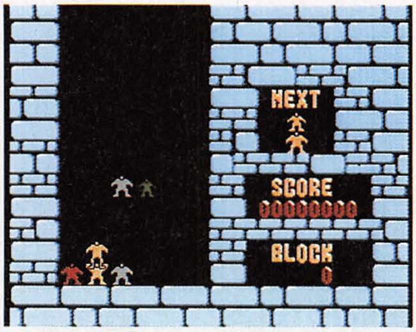
カートリッジ版ではこの点を改良し，プレイヤーが「リミット」数を自由に選択できるようになっているのだ。具体的に言うと，18個(3段分)・24個(4段分)・30個(赤玉1個分＝旧ぷよと同じ)・42個(赤玉1個＋2段分)・60個分(赤玉2個分)・255個(赤玉8個＋3段分＝ほぼ上限なしと同じ)の中から選択することができるぞ。これにともなって，発生したおじゃまぷよの個数が，画面下に表示されるようにもなっている。

255個にすれば，新ぷよと同じ感覚でプレイできるし，逆に18個にすると，ジャブ連打しかできないわけだから，普段とひと味ちがった試合ができる。実際に18個で遊んでみると，いつもとは勝手がちがい，思ったよりもはるかに楽しかったぞ。

旧ぷよとも，新ぷよともちがう〝新旧折衷(せっちゅう)〟ぷよが楽しめるカートリッジ版。すでに『ぷよ』を持っている人にもオススメしたいな。



▲一番下にあるのが「リミット」機能。これが加わったおかげで，ますます対戦が楽しくなる



▲このとおり「ヒューマン」も健在だ。このモードだと，なぜか調子がでなくなるから不思議

今月の宿題 〝つぎの1ぷよ〟

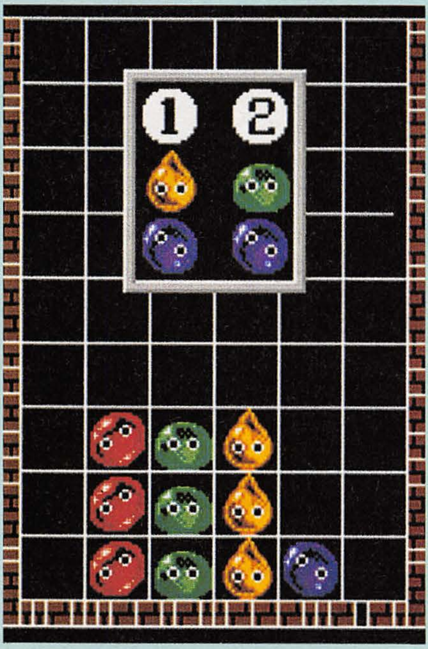
おなじみ今月の宿題〝つぎの1ぷよ〟の時間だ。つぎに落ちてくるぷよ(①)とNEXT表示ぷよ(②)を，どこに置いたらいいか，考えてほしい。

今月の問題8は，新潟市・**山田直行クン**が送ってくれた問題をもとにして作ったもの。宿題コーナーでは回答だけでなく，問題も募集しているぞ。どしどし送ってくれ。

先月の解答は下のとおり。思ったとおり，正解者はいつもより少なかった。今月の問題は両方ともそれほどむずかしくないから，ぜひ挑戦してみてね。

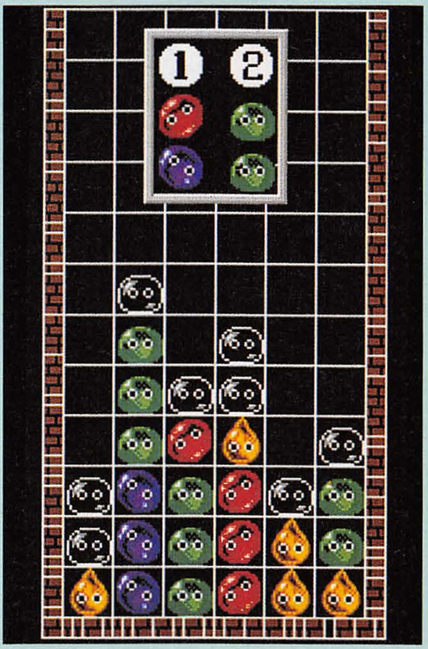
といったわけで，今月はこのへんでおしまい。また来月！

問題7 難易度：甘口



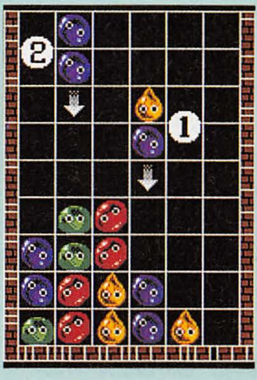
▲〈目標＝5連鎖〉これは基本的な問題と言ってもいいくらいだ。実力判定問題ってところかな

問題8 難易度：中辛

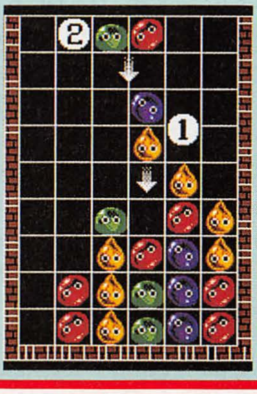


▲〈目標＝赤玉2個〉よーく考えてから回答しよう。これが瞬時にわかるようなら，たいしたもの

先月の答え



◀解答5：①をこう置いて3連鎖完成。②はちぎるかどうか悩むけど，スピードを考えてこう置くのが良。あとは左から3列めに緑を仕掛ければ4連鎖同時消しが完成だ



▶解答6：①を縦に置くことによって4連鎖同時を防ぐ。ポイントは②。①の時点で5連鎖リーチなので，わざわざ赤を3個にする必要なし。黄色が5連鎖の起爆装置だ

ベーマガ推奨品▶ 3機種それぞれちがった内容で登場する コナミの『悪魔城ドラキュラ』シリーズ

特集

『悪魔城ドラキュラ』にみる 現代の吸血鬼伝承



この夏よりX68000版を皮切りに，PCエンジン，メガドライブで，あの『悪魔城ドラキュラ』シリーズの最新作が発売される。ゴシックホラーを題材とした同シリーズの最新作だけに，ユーザーの期待は並々ならぬものだろう。今回は，その『悪魔城ドラキュラ』を“吸血鬼”という側面から，さまざまな文献を紐解きつつ，ご紹介していきたい。(佐久間亮介)

現代に蘇る吸血鬼の伝説とは何か――

ファミコンを中心として世界は膨張をつづけている

『悪魔城ドラキュラ』は，86年にファミコン・ディスクシステム用として，コナミより発売となった。その後『ドラキュラII』『悪魔城伝説』と，ファミコンにおいてシリーズを展開させつつ，ゲームボーイやMSX2，さらには業務用，スーパーファミコンにまで展開の場を広げている。今回，ついにX68K，PCエンジン，メガドラへと世界は広がったのである。

伝承として残る吸血鬼たち 現代のドラキュラとは何だ？

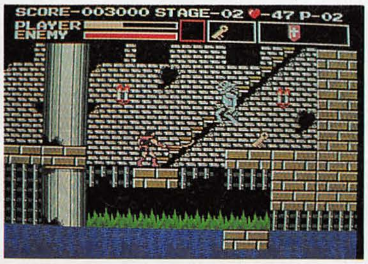
〝ドラキュラ〟とは，何か。吸血鬼の代名詞となっているドラキュラ王は，実在の人物である。吸血鬼を題材とした文献を紐解けば，必ず彼の名前が記されているはず，だ。

この吸血鬼を題材とした文献，小説は現在でも，数多く出版されている。小説では，モダンホラーの帝王スティーブン・キングの生み出した『呪われた町』(集英社文庫)，傑作との声も高いジョージ・R・R・マーティンの『フィーヴァードリーム』(創元ノヴェルズ)，昨日刊行されたアンソロジー『血も心も』(新潮文庫）など。文献にいたっては『ドラキュラ伝説』(角川書店)，『スラブ吸血鬼伝説考』(河出書房新社）といったものがあげられる。さらには，『魔人ドラキュラ』をはじめ，20世紀初頭より作られつづける数々の吸血鬼映画。

これらを参考とし，ドラキュラとは――吸血鬼とは何かを，『悪魔城ドラキュラ』を題材として迫り，現代の吸血鬼伝承を考える。

神を崇める者と冥府を愛する者――その戦いの歴史

悪魔城ドラキュラ（ファミコン）



◀先頃カートリッジ版が発売された。MSXにも登場した

ドラキュラII～呪いの封印（ファミコン）



◀第2弾。名曲「血の涙」は，この作品から産みだされた

悪魔城伝説（ファミコン）



◀カートリッジとして初登場。3人の主人公が活躍する作品

悪魔城ドラキュラ（スーパーファミコン）



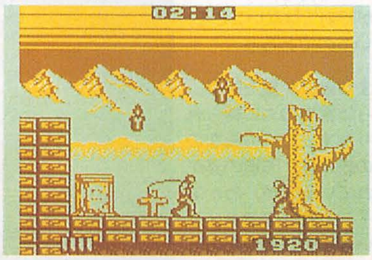
◀第1作をアレンジ。SFCならではの画像が多数登場

悪魔城ドラキュラ（アーケード）



◀業務用として登場した作品。現在では入手は，ほぼ不可能

ドラキュラ伝説 I，II（ゲームボーイ）



◀GBでのドラキュラ。こちらは第2作目まで発売中だ

X68000版

いま幕を開ける新伝説
第1作がパワーアップ！

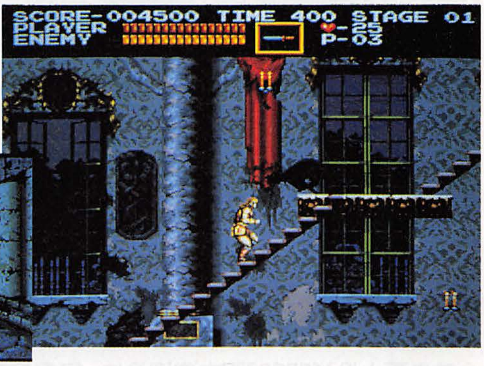
悪魔城ドラキュラ®

■7月23日発売　■9,800円

シリーズ第1作をベースとして，X68000の機能を活かした大幅なパワーアップが計られている。ソフトウエアによる拡大・回転機能の実現，MIDI音源対応による豪華なBGMと，ユーザーの持つ環境をフルに活用できる内容となっているのが，特徴だ。

途中経過のディスクへの保存も可能となっており，じっくりとプレイできるのも魅力。アクションゲームに強いX68Kならではの派手な画像処理は，ユーザーならば一見の価値あり。第1作の究極のパワーアップ版だ。

▶ファミコンにて発売された第１作をベースとしている。そのため，古くからのファンにとっては，懐かしい風景が，随所に見られるのが特徴なのだ



▼邪教徒たちの手により，再びこの世界に姿を現わしたドラキュラ。これがすべてのはじまりだ



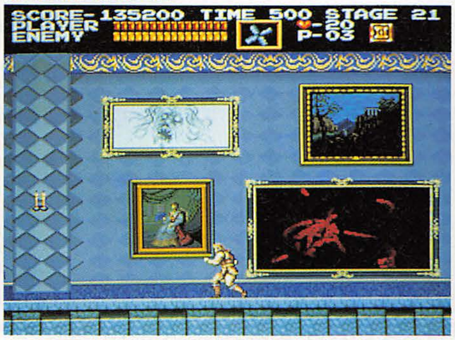
美術品　王は美しき物品と血を好むのである

吸血鬼ドラキュラは，生前はトランシルヴァニア領の領主である。それゆえに美への執着は，他の吸血鬼に比べ，比較にならないほど強いといえるだろう。城の各所に設けられた，これらの美術品からも，それは容易に想像がつくはずである。生前より，残虐なものを好む傾向があったドラキュラ王であるが，不死者となったことにより，この嗜好は強まっている。通常の感覚としての美に，残虐さ，血への渇望が加わり，そこから生みだされたのは，狂気としか思えない数々の絵画である。

また，城内の壁画には青空を描いたものもあり，これは不死者となり，神の光のもとで十分な力を発揮できない王の，羨望が現われたものであろう。のちに，この壁画がドラキュラの魔力によって崩されるところからも，太陽の光を憎悪する王の心情がうかがえる。



▲だまし絵が飾られている壁画。独特の美しさを持ち，そしてこの世の法が絶対ではないことを，暗示しているのであろう



▶さまざまな絵画が壁を飾る。が，それらは冥界の力に縛られた者が織りなす，恐怖の画なのだ。左上の絵には，悪霊の姿が写しだされているのが，わかるだろうか？　これもドラキュラの求めている美のひとつなのだ

城の中庭には，噴水が設けられている。そこでは，魔力を持った水が，自らを浮遊させ，侵入者の行く手を阻むのである。古来より，死者と水には深い関係があるとされている。ロシアでは正常な霊魂でも，その死後は水を求めてさまようと言われている。また，アルバニアの一部では，葬列がとおったらば，水の入っている容器はすべて空にするのだという。容器に蓋をせねばならないと伝えられる地方もある。これらの伝承は，霊魂は水を好むが，水は霊魂にとっては危険なものであるから，なのである。

そう考えてみると，この『悪魔城ドラキュラ』において登場する，噴水の周囲を浮遊する水泡は，水に捕らえられてしまった，犠牲者たちの霊魂なのかもしれない。水と霊の間には，前述のような深い関係があるのだから，なんら不思議ではない。

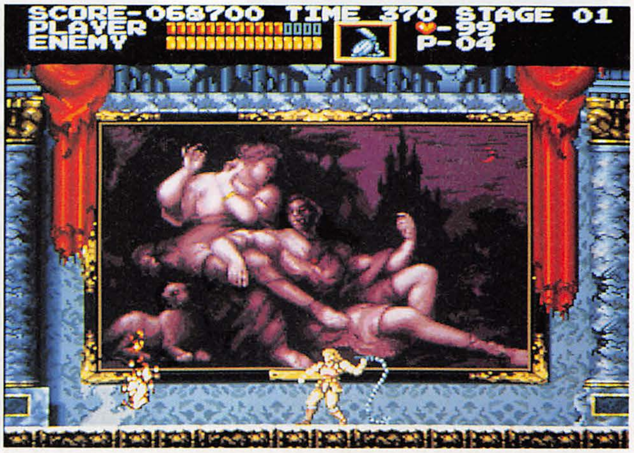
▶中庭にある噴水。水は霊魂にとって危険なものとされている。水に囚われてしまった霊魂が周囲をさまよっている



▼壁に描かれた青空。それが徐々に崩れていく。昼の光を恐れるドラキュラの羨望が作ったのだ

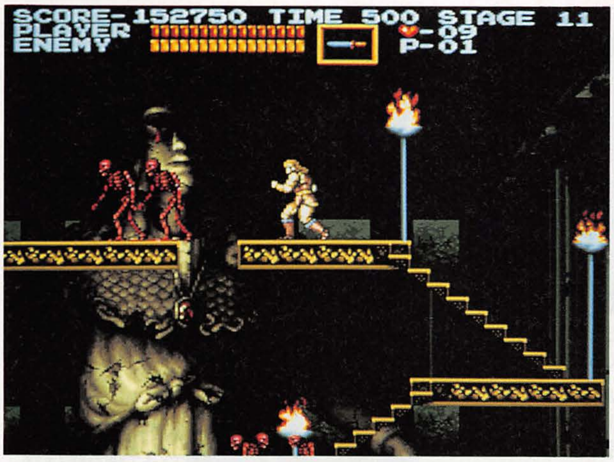


▶人間の女と吸血鬼。右の男の口元には，吸血鬼の証拠である牙が描かれているのがわかる



世界

広大な世界はすべて現実なのだろうか？





▲巨大な像が立てられた広間。その目からは血の涙が滴る



◀城内は広大。地下水路、天然の洞窟にまで及ぶのだ

城内では，さまざまな光景を目にできる。城の地下には不気味な地下水路が広がっており，さらに下には広大な天然の洞窟が広がっている。

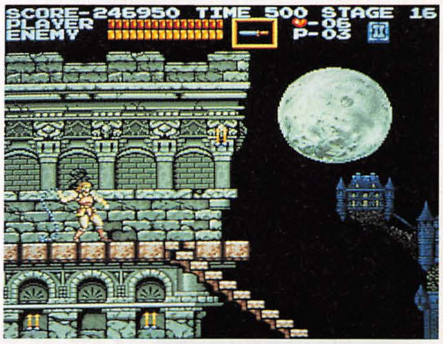
『悪魔城ドラキュラ』は，この城を舞台とした一晩の物語である。それは，作品中に昼の光を見れる場面がないことからも，推測される。

水路，洞窟といったものを含めると，城内は広大な広さを持っている。これを魔物たちと戦いつつ進んでいくとなると，とてもではないが一晩ですべてを探索するのは，不可能である。そこで考えられるのが，吸血鬼ドラキュラ王の魔力による，気象制御である。吸血鬼ドラキュラが，気象をも制御できるのは，ブラム・ストーカー原作『吸血鬼ドラキュラ』の中で表現されている。先日，公開された映画『ドラキュラ』の中でも，王は自らの魔力によって，嵐を引き起こしている。そこから推察されるのが，自らの魔力により，自分の城の周囲のみを永遠の闇としたこと。王を打ち倒すと夜明けが訪れるのを考えると，その可能性は十分に高い。

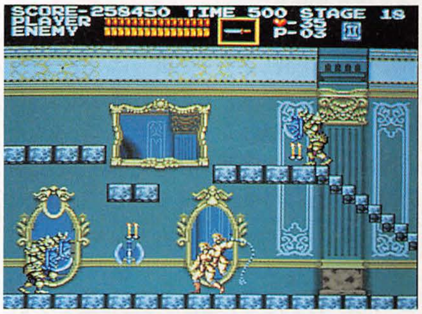


▲氷の中には，生きたまま凍らされたと思える人間の姿がある。恐ろしくもあり美しい光景だ

▼満月の浮かび上がる夜景。月の光によって，人狼はその力を発揮するとも，現代には伝えられている



▼美しい数々の品々。が，これらにも魔力はおよんでいる。生命のない物体が動き，徘徊する



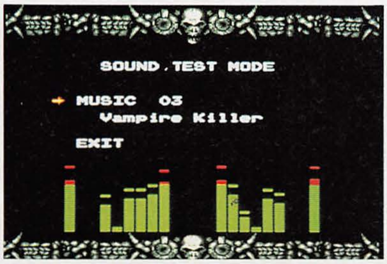
過去の集大成がここに！ 3種の音源に対応した迫力の音響

ゲーム・ミュージックには定評のあるコナミ。今回の『悪魔城ドラキュラ』においても，X68Kで迫力の音響を体験できる。

音響は3種の音源に対応している。まず，X68Kの内蔵音源。そして，MIDI音源と呼ばれる外部音源モジュール2種──ローランド社のMT-32系音源と，SC-55を筆頭とするGS規格対応音源である。3種ともに，音源に合わせた曲作りが施されており，満足のいく完成度だ。

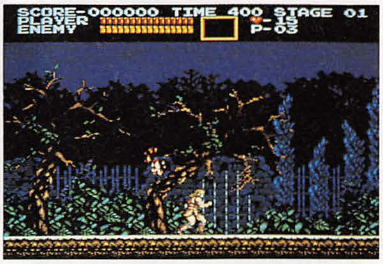
使用されている楽曲の中には，過去のシリーズから，何曲かが再収録されている。当然，今回のために再度アレンジした内容となっているので，とても魅力的だ。

なお右表は，ミュージック・モードにて，視聴できる楽曲リストである。



▲ミュージック・モードが用意されており，使用されるほぼすべての楽曲を楽しめるのだ

▼スタート直後に流れるのは，シリーズ第1作目に使用された曲。新たなアレンジで登場



曲目	初出
Black Mass	――
Something Loopy	――
Vampire Killer	ファミコン版　悪魔城ドラキュラ
Thrashard In The Cave	――
Wiched Child	ファミコン版　悪魔城ドラキュラ
Bloody Tear	ファミコン版　ドラキュラII
The Tower Of Gears	――
MOON-FIGHT	――
The Tower Of Dolls	――
Etude For The Killer	――
Theme Of Simon belmondo	スーファミ版　悪魔城ドラキュラ
Creatures In The Depth	――
You Goddamned Bathead !	――
LOAD BGM	――
GAME OVER	――

人形たち

玩具さえもが闇の力により恐怖となる

人形たちが支配する塔内では，女の子，ピエロの人形さえもが，闇の力によって恐怖の対象となっている。人形は，日本でもたびたび，それにまつわる怪奇談が伝えられているので，恐怖の対象としても，身近なものであろう。人間を模した容姿でありながら，生命を持たぬものたち。そこにドラキュラ王の魔力が込められ，偽り（いつわ）の生命が宿されたのだ。

ピエロは，一般的には娯楽の対象として知られている。サーカスなどで見る彼らは愉快（ゆかい）であり，滑稽（こっけい）だ。が，海外文学では恐怖の象徴として，ピエロが用いられることが多い。スティーブン・キングの『IT』では，悪の力の象徴として，ピエロが登場する。滑稽な外見とのアンバランスさが，より不可解で，強い恐怖を前面に押しだすのである。血の滴（したた）った刃物を持つピエロが，夜の街頭に立つところを想像してくれ。鳥肌がたたないか？

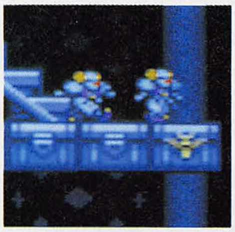


▲偽りの生命を与えられた人形たちの支配する塔。彼らを殺すのが，救いを与えることとなる



▲風船が舞い，ピエロが戯（たわむ）れる。普段ならば楽しい光景も，ここでは恐怖としか映らないのだ


◀「あなたは誰？」「帰りなさい」といった警告の言葉を発する女の子の人形。元は子どもの玩具であった人形も，闇の力により，侵入者を襲う魔の者となった


◀ピエロは，闇の象徴としてさまざまな作品で使われている。D・R・クーンツがノベライズを担当した『ファンハウス』の表紙も，不気味なピエロが飾っているのだ

闇に魅入られたもの

安らぎの死を知らぬ者がここにいる

城内のあちこちに，骸骨（がいこつ）やゾンビといった者たちが，徘徊（はいかい）している。彼らは，死という安らぎを知らぬまま，この世に縛（しば）られつづけている者たちである。この世界に，なんらかの恨み，未練を残して肉体の死を経験した者の魂は，強い力を持つ。それゆえ，神の元に召（め）されることも叶（かな）わず，死してなお，この世を徘徊するのである。闇の力に魅入られてしまい，強い力を持つ不死者のもとに集（つど）うのだ。

さらに自ら望む死さえ叶わぬ者たちもいる。闇に囚（とら）われてしまい，無理にこの世界に縛りつけられた者。『悪魔城ドラキュラ』では，このような者たちの縛られた絵画が見られる。

▼生きながら囚われた者たち。永遠とも思える時間の中，彼らは苦痛という感情しか抱けなくなってしまったのだ



▶生前のドラキュラに仕えていたメイドたちも，死後，彼の力に操られる死者として蘇った。なかば崩壊した身体と，メイド服のアンバランスさが恐怖をさそう





▲時計塔では骸骨が襲いかかる。もっとも単純な身体を持つ死者である。彼らには思考はないのだろう

特殊処理による数々の画像を見よ！

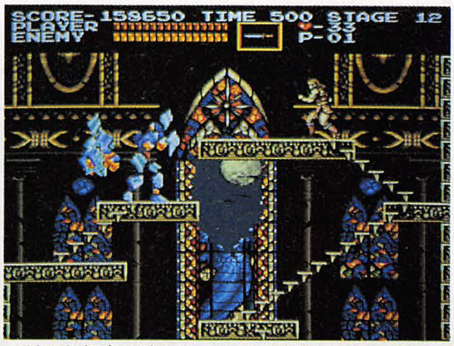
本作では，X68Kの性能をフルに活用した数々の特殊な画像処理が施されている。燃え盛る炎，闇と現実との接点における，次元のひずみ——ファミコンでは表現のむずかしかったものも，X68Kでの開発によって，見事に表現されている。コナミは，スーパーファミコンの『アクスレイ』などで，画像処理においても，その実力は証明済み。ユーザーだって，新作が発表されるたびに，高度な画像技術が実現してくれる世界に期待をよせているはずだ。今回も期待を裏切らない画像技術で，プレイヤーを驚かせてくれるのである。業務用ゲームと比較しても見劣りのしない画面は，圧巻なのだ。



▶燃え盛る炎の奥を進む。手前で揺れ動く炎は，圧巻だぞ



◀異界と現実のひずみに生まれた亜空間。業務用，顔負けだ



▲城の礼拝堂は神を崇めるために作られたのではない。むしろ神への皮肉を込めてのものなのであろう

異形の者たち

待ち受けるは偽りの生命を持つ魔物

吸血鬼討伐を阻むため，城内には何体もの，強力な怪物が待ち受けている。彼らは，もちろん偽りの生命を持つ者であり，何らかの形で，必ず死との繋がりを持っている。彼らを殺すのは，すなわち神の元への昇華である。

さまざまな容姿をした者たちが登場するが，その中でも人狼と人造人間について触れておく。吸血鬼と人狼には，深い関係がある。ユーゴスラヴィアでは，人狼と吸血鬼は同一の言葉で表わされるほどなのだ。人狼とは，狼に変身する人間のことである。家族の7番目の子ども，狼の毛を思わせる剛毛，赤痣，羊膜などを持って生まれた子どもは，このような特異な能力を持つと言われている。これが，宿命によって人狼となる者たちである。

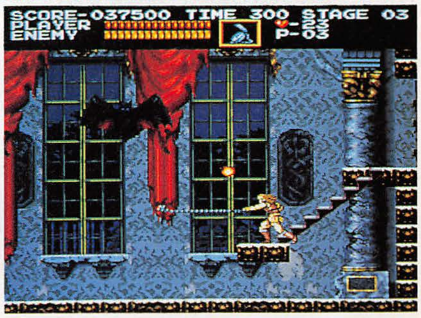
呪術によって，人狼と化す者もいるという。彼らは狼の毛皮をまとう，3回宙返りをする，ある種の膏薬を使ったりし，自ら変身する。

宿命にしろ，自主的にしろ，彼らは悪魔によって自分の身体を支配されているのである。

人造人間については，『悪魔城ドラキュラ』ならではの解釈である。実在したドラキュラ王——つまりヴラド・ツェペシは，串刺し王として恐れられていた。敵であるトルコ軍捕虜の，手や足を切断する残酷な拷問も，たびたび行なわれたという。そんなドラキュラ王が，闇の力を得，拷問によって切断した手足を使い，自らの手で生命を作ろうとしても，おかしくはない。『悪魔城ドラキュラ』では，拷問部屋を舞台として用意し，そこで人造人間を登場させている。命ある人間の手足を使い，疑似生命を誕生させる。強大な力を持つ彼にとって，興味深い研究なのだろう。作品を見るかぎりでは，結果は成功だったようだ。

▼ドラキュラの人体実験が生んだ，人工の生命体。その身体は何人もの犠牲者により作られている





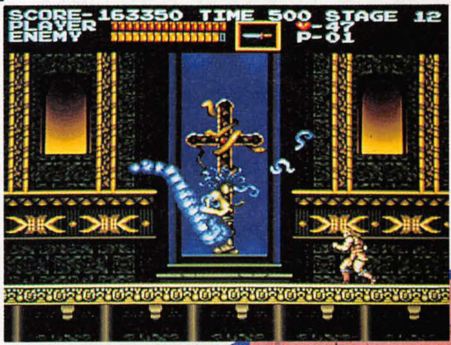
▲巨大コウモリは，無数の小コウモリより構成されている。吸血鬼＝コウモリの図式は非常に有名



▲魔術師は，冥界の悪魔を呼びだす。彼が生きているのかは不明。生きながら，冥界の虜となった人間であるのかもしれない。弱いながらも一般人からは想像もつかない事象を引き起こす



◀人間の骸骨が蘇るのだから，このような異形の生物の骨格に生命が宿されたとしても，なんら不思議はない。長い尾を使い，水底へ，死の世界へと生者を引きずり込もうとするのだ



▶蛇の髪を持つ異形のもの。当然，彼女も神を嫌い，闇を好む種族である



▲時計塔の頂上にたたずむ少女。彼女は人狼であり，振る舞いを見るかぎりでは，それを苦悩しているようだ。持って生まれた宿命のために人狼となったのだろう



家庭用テレビゲーム機に新たな

PCエンジン

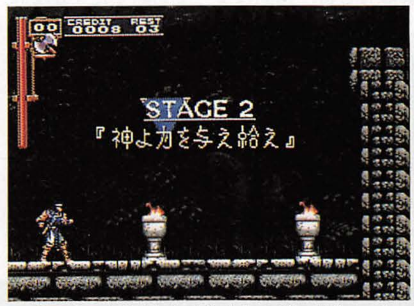
狼の咆哮(ほうこう)が聞こえるか？
馬車の轟(とどろ)きがわかるか？

■10月発売予定　■価格未定

悪魔城ドラキュラX 血の輪(ロンド)廻

ファミコン，スーパーファミコンにつづき，PCエンジンのCD-ROM²にも〝ドラキュラ〟シリーズが登場する。その名も『悪魔城ドラキュラX』である。CD-ROMの大容量を活かし，これまでの〝ドラキュラ〟とは，またちがった面を強調しており，プレイヤーに新鮮な印象を与えてくれるのだ。

ちがった面とは，演出の強化。月光の中，浮かび上がる人狼(じんろう)の影が，遠吠えをあげる。馬車の上での死神との対決と，ビジュアルと音声をうまく活かして，ムービー・ライクな見せかたを導入しているのである。これまでに登場した，どのシリーズ作品ともちがったドラキュラがPCエンジンで体験できるのだ。



▲各ステージにはサブタイトルがつけられている。神への信仰を重んじる主人公の言葉なのだ



▶これがタイトル画面。闇，血といったものを連想させる色使いで，美しく構成されている

吸血鬼　神への信仰を嫌い，霧や狼に姿を転じる者がここにいる

おそくなったが吸血鬼について，書いていこう。吸血鬼とは，生命の源である血を他の生物より吸い上げることで，自らの不死性を保つものである。強大な魔力を持つ者もおり，一般に知られている人間の姿の他，霧や狼，蝶，鶏といったものに姿を変じ，この世界を跳梁(ちょうりょう)すると言われる。幽霊ではない。肉体を持って，現実の世界に現われた死者なのだ。

吸血鬼は，英語でヴァンパイア，ドイツ語でヴァンピールと呼ばれる。この悪の力を持った不死者――ノスフェラトゥになるのは，誰なのか。スラヴ地方において伝えられるところでは，あらゆる種類の犯罪者，鶏や猫といった不浄な動物がとび越えた屍体(したい)，そして宿命による者が吸血鬼になる。



このうち宿命によって吸血鬼になる者とは，赤い羊膜か身体に赤痣(あかあざ)をつけて生まれた，歯が生えて生まれたといった経緯を持つ者たちを指している。また，自殺者も吸血鬼になる。

彼らを殺すためには，木の杭(くい)を用いる。オーク，トネリコといった木によって作られた杭を胸に打ち込み，その首を切り落とすのだ。大蒜(にんにく)や十字架も，彼らは嫌う。が，キリスト教の象徴である十字架自体を嫌うわけではない。そこに宿された信仰を嫌うのだ。つまり神を信じない人間が十字架を持っていても，吸血鬼には，なんら痛手を与えられないのだ。



▶映画『ドラキュラ』同様に，馬車によって城を目指すのだ

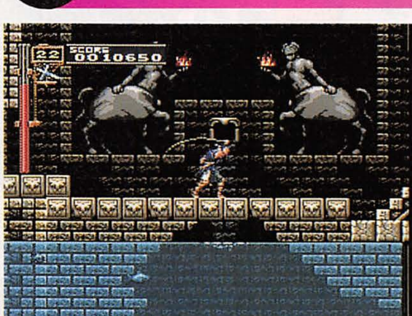


▶吸血鬼復活の儀式として，生け贄(にえ)となる少女なのであろうか



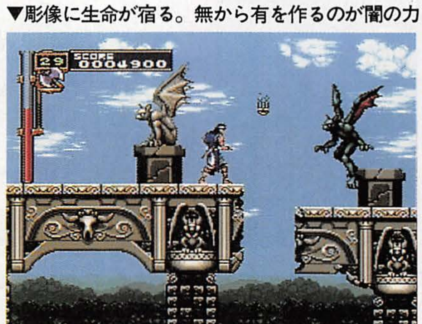
◀吸血鬼は霧，狼，蝶といったものに身体を変じることが可能

城　トランシルヴァニアの一角にドラキュラ城は構築されている

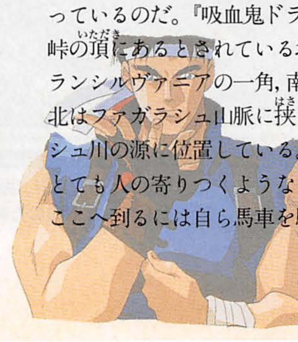


▲地下水路だろう。ここにも壁画が施されている

▼彫像に生命が宿る。無から有を作るのが闇の力



ドラキュラの城が広大なのは，前述のとおりである。この城自体が，ひとつの国を作っているといっても，決して言い過ぎではないだろう。吸血鬼に必要なものは，すべてそろっているのだ。『吸血鬼ドラキュラ』でボルゴ峠の頂(いただき)にあるとされている城は，実際にはトランシルヴァニアの一角，南はワラキヤ平野，北はファガラシュ山脈に挟(はさ)まれた，アルジェシュ川の源に位置している。辺鄙(へんぴ)な場所で，とても人の寄りつくようなところではない。ここへ到るには自ら馬車を駆(か)るしかない。



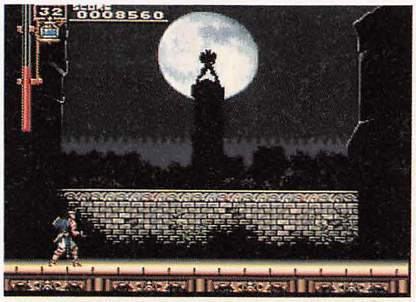
黒の伝説がはじまる——！

魔物 吸血鬼を発見することが，城内に巣喰う魔物を浄化する

ドラキュラの配下として，さまざまな魔物が城内を徘徊する。そこを神の光によって照らしながら進んでいくのが，〝ドラキュラ〟シリーズの主人公である。吸血鬼を倒す者も，不死者となる者同様に，宿命によって決められる。白い羊膜を持って生まれた者こそが，吸血鬼に打ち勝つ力を持っていると伝えられている。となると，本シリーズの主人公は，このような宿命を背負っていると推測される。

吸血鬼を発見するためには，霊力のある動物を使用する。たとえば黒い雄鶏——黒は冥界の色であり，黒い雄鶏は冥界とつうじていると信じられている——を墓所に放し，その雄鶏がねぐらとした墓にこそ，吸血鬼がいるのである。他の方法としては，白または黒どちらか1色——他の色の混じりのない馬に墓をまたがせる。馬がまたぐのを拒んだものが，吸血鬼が潜んでいる墓なのだという。

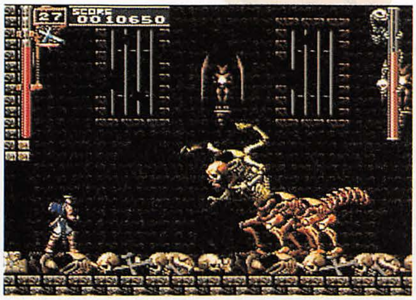
城内に潜んでいる魔物たちは，この吸血鬼ドラキュラを討伐すれば，力を失うはずだ。



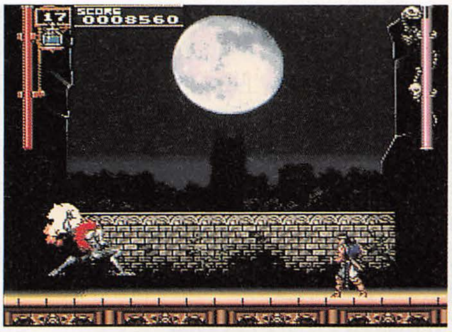
▲月光の中に浮かび上がる人狼の姿。狼の遠吠えは，ドラキュラにとって甘い音楽なのだろう



▲冥界より呼びだされた竜が，城内への進入を阻む。ここは現実世界と冥界の接点なのである



▲拷問の犠牲者の遺体を使い，魔物を作りあげる。これが冥界の一般的な光景なのであろう



◀強力な力を持つ人狼。その正体は，ひょっとしたらば吸血鬼なのかも…？

メガドライブ

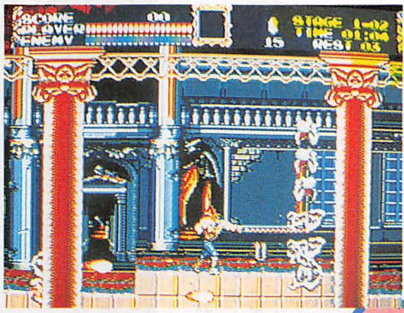
X68000，PCエンジンにつづく形で発売になるのが，メガドライブ版〝ドラキュラ〟である『VAMPIRE KILLER』だ。こちらはカートリッジでの登場となる。内容も完全オリジナル。〝ドラキュラ〟シリーズの別伝として，展開されていく。メガドラでは初登場だ。

主要キャラクターもドラキュラ王の他，女吸血鬼ともいうべき，16世紀に実在した血の伯爵夫人，エリザベート・バートリーが登場する。ドラキュラ王に負けず，彼女もまた血を好み，下女や腰元を殺害，そこから採取された血で，自らの肌を若返らせるため，なんと〝血の風呂〟を浴びたという。

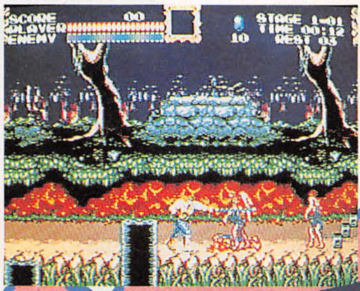
血の伯爵夫人も登場！ 彼女もまた吸血鬼なのか？

■秋発売予定　■価格未定

VAMPIRE KILLER™

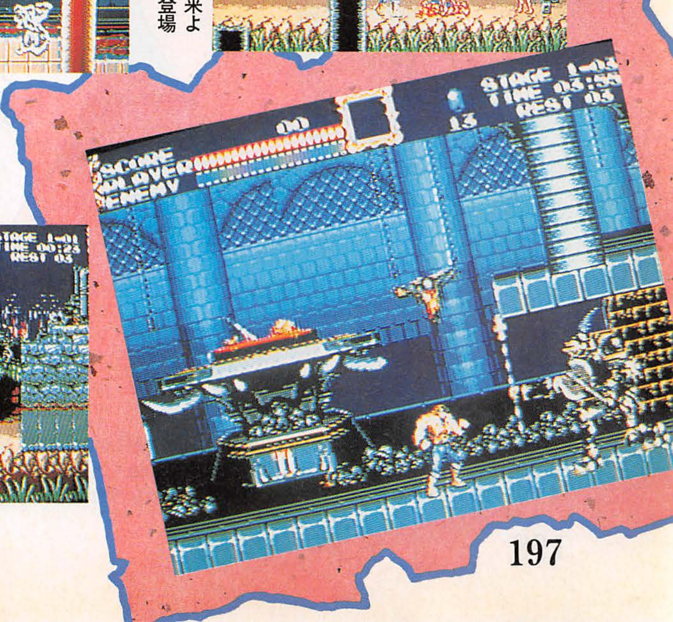


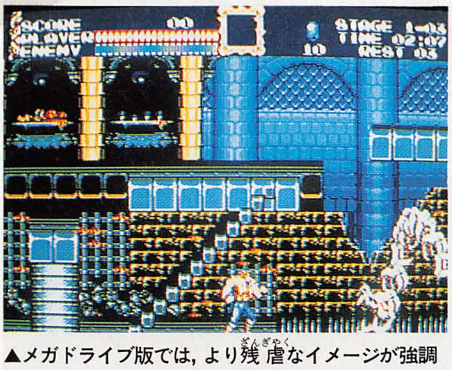
▶城内は寂れ，魔物の巣窟となっている。おなじみのキャラもいる



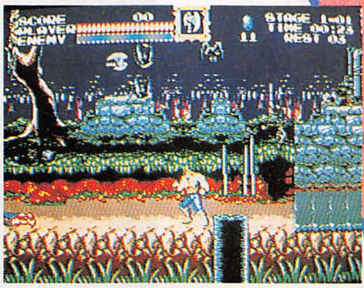
▶メガドライブ版では，従来よりも屋外ステージが頻繁に登場

▶目的は吸血鬼討伐である。城内の奥深くを目指し，多数の魔物を浄化させていかねばならないだろう。人間と吸血鬼の戦いに終わりはくるであろうか





▲メガドライブ版では，より残虐なイメージが強調されているようだ。背景からそれが伝わってくる



▶ドラキュラの力は城内だけでなく，屋外にまでおよんでいる

スタッフに聞く"ドラキュラの魅力とは?"

吸血鬼は独特の魅力を持つ～それに魅せられた者たち

シリーズ最新作に対する質問を，開発スタッフのかたがたにぶつけてみた。お忙しい中，どうも，ありがとうございました。

Q.　X68K版において実現されている，回転処理ですが，初代機から最新機種まで，どれで起動させても，差しつかえなく，処理が施されています。どういった仕組みですか。

A.　秘密の超技術(？)で，実行された機種のCPUパワーにリアルタイムで追従するように作っています。それにより10, 16, 25MHzといったクロック速度でも，画面内の敵の数などに関わらず，常にそのパワーをムダなく，フルに引きだして画面の書き換え枚数に反映させています。**(開発5部・上田氏)**

Q.　X68K版のBGMについて，苦労話をお聞かせください。

A.　今回のドラキュラでは，やはり3音源対応という点で苦労しました。独自の良さのある各音源それぞれで演奏させても，コンセプトや雰囲気などは共通したもの――それを踏まえた上で各音源の良さを引きだすのは，とてもむずかしいことでした。**(地獄車中村氏)**

Q.　とても緻密(ちみつ)な画面のX68K版ですが，開発にはどの程度の期間を要しているのですか。

A.　家庭用機を含め，他の作品とほぼ同程度の期間で完成しました。豊富な色数と容量のおかげで，デザイナーとしてはイメージしたとおりの画面が得られて，作りやすかったのではないかと思います。**(開発5部・上田氏)**



▶こちらもPCエンジン版のイラスト。墓より蘇る死者たちである。彼らはドラキュラの操り人形なのだ

Q.　吸血鬼が題材の作品ですが，なぜドラキュラを敵役に選んだのでしょう？

A.　「ドラキュラを作りたいなぁ」というのが最初にあり，吸血鬼＝ドラキュラのイメージが強く，他の吸血鬼よりはドラキュラ伯爵こそが，シモン(主人公）の相手としてもっともふさわしいと思っています。**(開発5部・上田氏)**

Q.　MD版ではエリザベート・バートリーが登場するなど，吸血鬼に関する緻密な下調べが，本作を支えていると思うのですが，どのような資料を参考にしているのでしょうか。

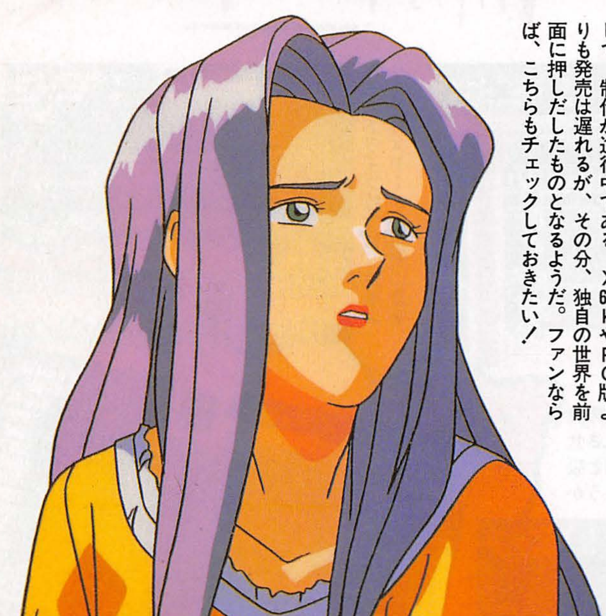
A.　2年ほど前に，ある小説を読み，女吸血鬼を登場させたら…というのが，最初の構想でした。個人的に，ヨーロッパの歴史書やドラキュラ関連の本などを購入し，独自の構想を充実させていきました。ユーザーの要望しだいでは続編もありえます。**(開発6部・山村氏)**

Q.　シリーズに共通したコンセプトとは？

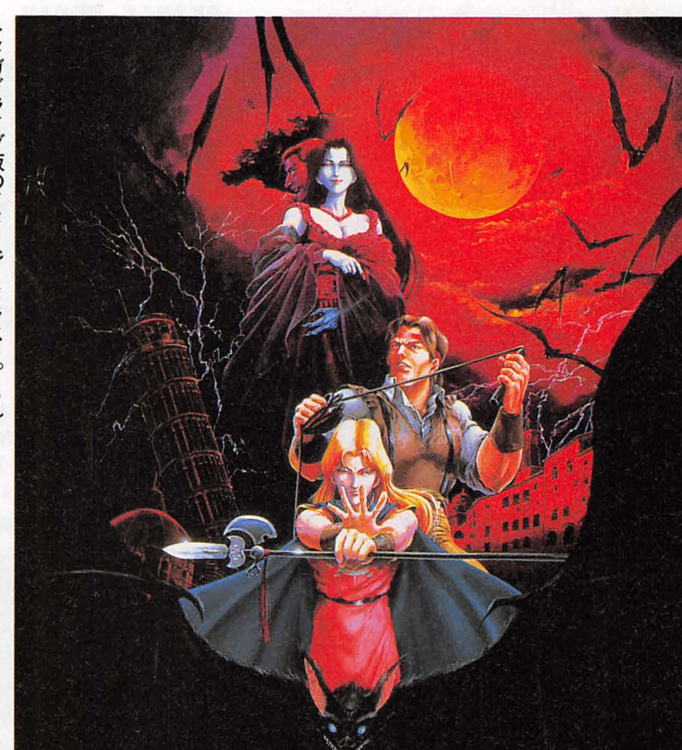
A.　少し前のホラー映画（スプラッターものよりも前）を意識して，映画を見ているような感覚をプレイヤーに感じてもらえるようにしました。**(開発2部・赤松氏)**

Q.　吸血鬼の持つ魅力とは何でしょう？

A.　吸血鬼に限ったことではありませんが，昔のホラー映画のキャラクター（ドラキュラ，せむし男など）には独特の存在感があり，魅力があると思います。私自身，吸血鬼に特別な思い入れはありませんが，やはり杭(くい)を心臓に突き立てられても，何度でも生き返る絶対的な強さ，太陽や大蒜(ニンニク)といった弱点の多さが，逆に魅力だと思います。**(開発2部・赤松)**



▲PCエンジン版のイラストより。演出という面の強化が計られているPC版だけに，彼女も物語中に重要な役を演じる可能性もある。彼女はいったい，何者なのであろうか？　キミ自身が確かめなければならない



▶メガドライブ版のイメージ・イラスト。これまでの『悪魔城ドラキュラ』シリーズの別伝として、制作が進行中である。X68KやPC版よりも発売は遅れるが、その分、独自の世界を前面に押しだしたものとなるようだ。ファンならば、こちらもチェックしておきたい！

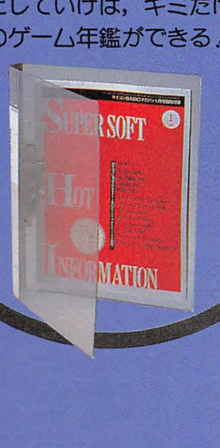
SUPER SOFT HOT INFORMATION

8
1993

93年7月に発売される全140本のゲームソフトとニュースを網羅！

CONTENTS

市販のバインダーに毎月とじていけば，キミだけのゲーム年鑑ができる！



BIBLE MASTER
CRASH OF THE BLLEOTRUTZ

©1993 GLODIA

バイブル マスター

PC-98版 ¥11,800(税別) 7月17日発売!

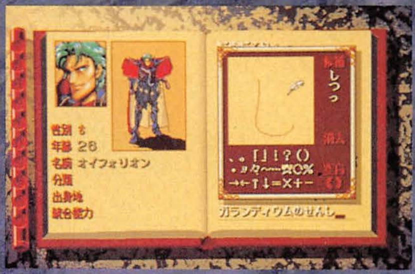


先進のシステムが彩る超大作!!

刻々と変わる戦況に応じ、いつでもキャラクターへの指示を追加、変更できるシステム。砦や橋の建設、破壊工作などの戦略性。町の中では時間が止まり、戦闘は繁雑な操作の要らないアクティブバトル。プレイヤーの行動に合わせたリアルタイム・システムが興奮を盛り上げるファンタジー・シミュレーション登場!!

- ■約3,000に及ぶ個性あるユニットをリアルタイムで的確に管理!!
- ■迫力のアニメーションが演出するリアル・アクティブ・バトル!!
- ■町や城は中マップ上で情報入手、買物ができるRPG要素をプラス!!
- ■地形の変化が移動速度、戦闘時の判断力、行動スピードに影響!!
- ■キャラの特性をバイブルモードで数値ではなくプロフィールで把握!!
- ■フルマウスオペレーションによる快適な操作系を実現!!









超豪華特典
プレミアムCDシングルVol.2
特製バインダー型ケース
ファイル式マニュアル
カラーイラストMAP

対応機種

NEC PC-9801VM以降(除LT/HA)、98NOTE
EPSON PC-286/386/486シリーズ、BOOK/NOTE

- ●要2ドライブ(FD×2/FD+RAMドライブ/FD+HD)
- ●要640KB ●要アナログモニター(白黒8階調)
- ●要バスマウス ●FM音源対応
- ●ハードディスク対応(要MS-DOS3.1以上)
- ●フロッピーでのプレイはMS-DOS不要(専用DOS付)
- ●MIDI対応 GM/GS音源専用(除MT-32/CM-64)

GLODIA 制作・販売 株式会社グローディア
〒167 東京都杉並区荻窪4-20-12エクセレンス・T 1F TEL.03(3220)5226

グローディア・アクティブ・シミュレーション第1弾!!

ファランドール　この大戦の元凶ディスティアル、彼らが鉱脈を発見し、小さな争いが大戦へと激化したのだ。ディスティアルの指揮官ファランドール、彼を倒すことが最大にして最後の目的となるだろう…、もっとも出来たらの話だが…。

←DYSTYAL STRIKES BACK→



オイフォリオン＝ローズ
近年、着実に力をつけて来た国ガランディウム。その最高指揮官オイフォリオン、自らの野望を実らせるためには手段を選ばず、この大戦の元凶ディスティアルと手を結んだ。しかし、あくまで利用するだけで、いずれは己の天下をとたくらんでいる。

←GARANDIUM RUSH→

フレデリック＝クレイテンシュバンツ＝アウェルティXIII
古き魔導王国アウェルティ。この大戦を平和に導くことができるのは、アウェルティの魔導力のみと固く信じる若き王子フレデリック。彼は魔法を主に使用して、他の者達とは違う戦い方ができるであろう…。

←MYSTIC AWERTY→

マクシミリアン＝ベルナール
大陸中部に位置する国スウィニア。激化して行く大戦の中、若き指揮官マクシミリアンの手により現在まで持ちこたえている。彼はその人望の厚さで、大陸に住む全ての者を味方に戦えるであろう。

←SWINIA SUCCESS→

今月の売れ筋パソコン・ゲーム HOT 30

本物のダービー直前に発売というタイミングの良さが効を奏したのか，アスキーの『ダービースタリオン』が堂々の勝利。７位には同じ競馬SLGの『ウイニングポスト』が入賞，また近々『クラシックロード２』も出走予定と，競馬ゲームブームはしばらく続きそうだ。

全編ポリゴンの3Dシューティング『ソリッドランサー』は初登場９位。ハードディスク専用ということを考えると，これはかなりの健闘と言えるのではないだろうか。

1位　ダービースタリオン



●アスキー
●12,800円
●PC-98
●★

2位　大航海時代Ⅱ



●光栄
●①9,800円／12,200円（CD付）②11,800円
●①PC-98，X68K ②FM TOWNS
●↑５位／４回

3位　信長の野望〜覇王伝



●光栄
●12,800円／15,200円（CD付）
●PC-98
●３位／６回

4位　サークⅢ〜ザ・エターナル・レクレンス



●マイクロキャビン
●11,800円
●PC-98
●↑７位／２回

5位　アトラスⅡ



●アートディンク
●10,800円
●PC-98
●１位／２回

6位　シュヴァルツシルトⅣ



●工画堂スタジオ
●12,800円
●PC-98
●４位／３回

7位　ウイニングポスト



●光栄
●12,800円
●PC-98，FM TOWNS，X68K
●↑19位／５回

8位　ぷよぷよ



●コンパイル
●①7,800円 ②6,800円
●①PC-98②MSX2
●６位／３回

9位　ソリッドランサー



●システムソフト
●12,800円
●PC-98
●★

10位　ブランディッシュ２



●日本ファルコム
●12,800円
●PC-98
●２位／３回

今号	タイトル	メーカー	価格	機種	前号順位
11	アルシャーク	ライトスタッフ	9,800円	PC-98，FM TOWNS，X68K	↑再登場／９回
12	マイクロコズム	富士通	9,800円	FM TOWNS	11位／２回
13	神々の大地〜古事記外伝	光栄	9,800円／12,800円（CD付）	PC-98	★
14	ジェノサイド²	ズーム	12,800円	FM TOWNS	12位／２回
15	ヴェインドリームⅡ	グローディア	9,800円	PC-98	↑再登場／４回
16	大戦略Ⅳ	システムソフト	9,800円／14,800円（RS-232Cリバース・ケーブル付）	PC-98	↑再登場／９回
17	激闘！ソロモン海戦史	ジェネラル・サポート	9,800円	PC-98	14位／２回
18	ソードダンサー増刊号'93	ＴＧＬ	5,800円	PC-98	★
19	ポピュラスⅡ	イマジニア	12,800円	X68K	↑30位／６回
20	マイクロソフト・フライトシミュレータ	マイクロソフト	12,800円	PC-98	16位／７回
21	スーパー野球道'93	日本クリエイト	12,800円	PC-98	↑28位／２回
22	サバッシュⅡ	ポプコムソフト	12,800円	PC-98	↑24位／４回
23	A列車で行こうⅢ	アートディンク	①12,800円 ②14,800円	①PC-98 ②FM TOWNS，X68K	22位／23回
24	雀皇登龍門Ⅱ	ゲームアーツ	9,800円	PC-98	↑再登場／８回
25	スーパーリアル麻雀PⅡ&PⅢ	ビング	①12,800円 ②11,800円	①PC-98 ②FM TOWNS	９位／11回
26	提督の決断	光栄	①14,800円／17,200円（CD付）②16,800円	①PC-98，PC-88SR，X68K，MSX2 ②FM TOWNS	↑再登場／13回
27	轟Ⅱ	ウルフ・チーム	12,800円	PC-98	↑再登場／４回
28	ああっ女神さまっ！	バンプレスト	12,800円	PC-98	８位／３回
29	トキオ〜東京都第24区	アートディンク	12,800円	PC-98，FM TOWNS	↑再登場／５回
30	エトワールプリンセス	エグザクト	9,800円	X68K	10位／３回

★…ランキング初登場

ソフトベンダーTAKERU情報局

今月の売れ筋ソフト HOT 20



ソフトベンダーTAKERUに関する問い合わせ先
〒467 愛知県名古屋市瑞穂区苗代町2-1
ブラザー工業㈱ TAKERU事務局
☎052-824-2493

1位 電脳倶楽部 61号



●満開製作所
●1,200円
●X68K
●★

2位 D.O.海賊版



●D.O.
●3,900円
●PC-98
●★

3位 キャラクターエディター98



●ログインソフト
●2,800円
●PC-98
●★

4位 影忍伝



●コスモス・コンピューター
●7,200円
●PC-98
●★

5位 CGAマガジン 第2号



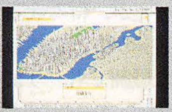
●DoGA
●1,600円
●X68K
●前3位

6位 スーパージョシュア



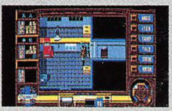
●パンサーソフトウェア
●6,800円
●PC-98
●★

7位 A列車で行こうIII M.V.



●アートディンク
●9,800円
●PC-98
●前1位

8位 幻影都市〜イリュージョンシティ



●TAKERUソフト
●9,800円
●FM TOWNS
●前4位

9位 FPS'sパチスロ・シミュレーター



●FPS
●5,800円
●PC-98
●前6位

10位 ほほ梅磨のCGコレクション1



●MSXファン
●4,000円
●MSX2
●★

今号	タイトル／メーカー／価格／機種／前号順位
11	お姉さんの占い館／ユーザーサイド／2,900円／PC-98／前5位
12	銀河英雄伝説IIIシナリオ集／ボーステック／2,000円／PC-98／前10位
13	織田信長II〜魔王降臨伝／ファミリーソフト／5,800円／PC-98／前7位
14	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II／TAKERUソフト／9,800円／FM TOWNS／前8位
15	電脳倶楽部60号／満開製作所／1,200円／X68K／前2位
16	レーザースカッド〜宇宙海兵隊／C²BROS／9,800円／PC-98／前11位
17	キャンペーン版大戦略IIかすたまキット／マイクロキャビン／4,500円／MSX2／前12位
18	CGAマガジン創刊号／DoGA／1,600円／X68K／前13位
19	RPGツクール・チャイムズクエスト／ログインソフト／4,800円／PC-98／前14位
20	電脳倶楽部 別冊壱号／満開製作所／2,000円／X68K／前9位

ソフトベンダーTAKERUとは?

ひとことで言えば，パソコン・ソフトの自動販売機。パッケージ・ソフトと同じ内容のものや，TAKERUでしか買えないソフトが，手軽に購入できる。パッケージなどは簡略化されているが，そのぶん店頭ソフトよりも価格が安い。通信を利用しているため，品切れも起こらない。

☆今月の1本 新説三国志「虎狼章」

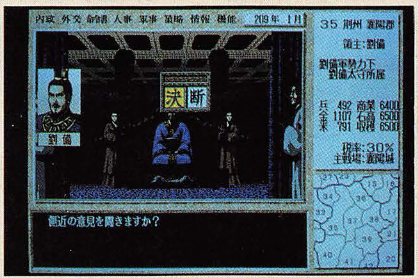
PC-98用／武尊プロジェクト

昨年12月に，NHK大河ドラマをベースとした本格派SLG『信長〜KING OF ZIPANGU』をリリースした「武尊プロジェクト」。斬新なシステムと緻密なグラフィックが好評を博した。

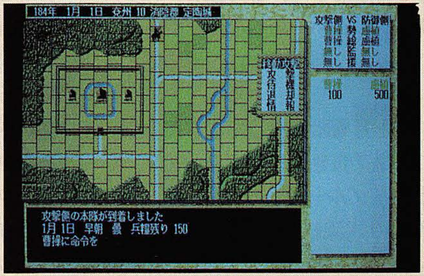
その武尊プロジェクトによる大型歴史シミュレーション・シリーズ第2弾『新説三国志・虎狼章』が今月発売になる。今回も多数の独特なシステムを採用し，既存のものとはひと味ちがった三国志ゲームに仕上がっている。

一般的なSLGと同じく，命令を自由に選択することもできるのだが，基本的にはあらかじめ官職に任命した武将たちからの進言を選ぶことにより，実行命令を決定するようになっている。頭のいい武将を見極めなければ，マトはずれな指令をだすことになってしまう。

官職の身分も5段階あり，それぞれの役割が決められている。的確な人材登用をしなければ，思うような政略ができなくなる可能性がある。SLGの初心者から，三国志にはうるさいマニアまで，プレイヤーのレベルにあった楽しさを味わわせてくれるゲームだ。



▲用意されているモードは二つ。史実モードだと，武将の能力や性格は史実どおりなのだが，空想モードだとまったくのランダム状態。命令を与えた結果によって，彼らの能力を予想しなければならないのだ



▲戦闘シーン。それぞれの部隊に先鋒・本陣・後詰の役割を設け，戦闘に時間の概念を導入した。他にも，世継ぎ制度を徹底していたり，武将の呼びかたの選択（名前や字(あざな)，官職名など）と，細部まで凝られている



PC-9801シリーズ

初作品

『銀英伝』の開発元，マイクロビジョンの自社ブランド第1作

▼ワールド・マップ。兵力と地形を頭にたたき込み，戦略をたてよう





◀橋の上を進軍する主人公の軍団。敵を発見すると，メッセージで知らせてくれる

▼2面の街にて傭兵を募集。キャラの強さによって契約金の額も大きくちがうのだ





エクスランダー～青き紋章の騎士団
■マイクロビジョン ■SLG
■9,800円 ■発売中

▶こちらはアイテム。気に入った部隊を集中的に強化するようにしよう





◀城付近にて，敵との戦闘中！ 高いところにいれば，より有利な攻撃が可能

▼捕らわれた仲間を助けたり，敵からアイテムを奪ったりと，イベントも多彩だ





◀1面より2面に駆けつけた勇者たち。移動できるパーティー数には上限があるので注意

“追放の騎士”

ヴァンガリア帝国，帝国暦280年の春。突然の皇帝崩御の知らせと同時に，“赤い騎士団”を率いるフォアランド伯マンスフェルトは，皇位奪取を宣言した。彼より送りつけられた挑戦的な書状に大陸の諸侯たちは激怒し，ただちに逆賊討伐の兵を挙げる。

討伐軍は都へ一気に攻めのぼり，そして敗北した。都を望むグレイリッジの戦いで巧妙な分断戦術にかかり，一部隊ずつ，つぎつぎと……。

ひと月もたたぬうちに，旧帝国の象徴“青き紋章の旗（サイン・オブ・ブルーウィンド）”は，新帝国の“深紅の紋章の旗（サイン・オブ・レッドフレイム）”にとってかわられた。

守るべきものを失った騎士たちの多くが新たな紋章への服従を誓うなか，マンスフェルトへの忠誠を拒否したわずかな者たちは，過酷な弾圧から逃れるために，辺境へと落ちていかざるを得なかった。

この，復讐の思いを胸に秘めた騎士たちを，人々は“追放の騎士（エクスランダー）”と呼んだ。

簡単な操作

「数人の戦士・盗賊・魔術士などで構成されるいくつかの小部隊に命令をくだし，全17面のマップの攻略をめざすリアルタイム戦術SLG」…『エクスランダー』の内容を最も簡単に表現すれば，こんな感じだろうか。何百人もで構成された軍隊を動かすのではなく，個性ある少数のキャラクターたちを操る，コンシューマ機などで最近主流となりつつあるタイプなのだ。

ワールド・マップを見て戦闘条件を確認し，戦場を選択するところからゲームははじまる。リアルタイム・シーンの操作方法はじつに簡単。部隊のリーダーを選び，移動，占領，待機など行動方針を設定したあと，目的地を設定するだけ。視点を一瞬で切り替えたり，全体地図上で画面を移動させたりもできるから，わずらわしさは感じない。魔法やアイテムなども，使用頻度を設定すれば自分で判断して使ってくれるのだ。

ただし，特別な「戦闘シーン」というものはないので，気を抜いているといきなり魔法と矢のアウトレンジ攻撃が飛んできたりするから，注意が必要だぞ。

お好みのパーティーを

このゲームでは，ストーリーにそって各地に配置されたキャラクターが味方に加わるほかに，街で傭兵を雇うことができる。リーダーの指揮能力（＝レベル）によって2人から5人までを配下にできるのだけれど，傭兵の数はかなり多いので，好みどおりに選んでパーティーを組めるのだ（予算の制約アリ）。遠距離戦用に魔術士や弓兵を中心にしたり，戦士や盗賊を前面にだして接近戦を挑んでみたり…自分の戦法に合った最強パーティーを探すのもいいだろう。

さらにすごいのがアイテム面。武器・ヨロイだけで軽く50種類を越えるのだが，特殊武器や魔術士専用の装備がこれに加わる。たとえ不利な戦闘でも，うまく使いこなせば勝利への道は開けるぞ！

最後に

全17面ではあるが全部クリアせずとも先に進める点，また自分なりのパーティーを自由に組めるなど，全体としての自由度の高さがプレイしてみて印象に残った。

しかし，そういったコンセプトの良さが感じられるだけに，キャラが多くなると処理速度が鈍るのが残念に思えた。できれば32ビットのマシンで，快適にプレイすることをおススメしたい。（煌竜）

管理戦術

味方を制する者が戦場を制す！　キミは大陸の覇者となれるか

バイブル・モードでイメージをふくらませろ！

『バイブルマスター』は，最高指揮官をはじめとする数多くの個性的な指揮官たちを雇い，大陸制覇を進めていくリアルタイム・ウォーSLGだ。このゲームのウリであるのが，人材管理をするための「バイブル・モード」。

各指揮官のプロフィール（出身国，素性，性格など）やパラメータなどを「バイブル」と呼ばれる書物で管理していくのだが，「バイブル」には，プレイヤーが実戦を見ていて気づいた傾向や性格などを書き込むことができるのだ！

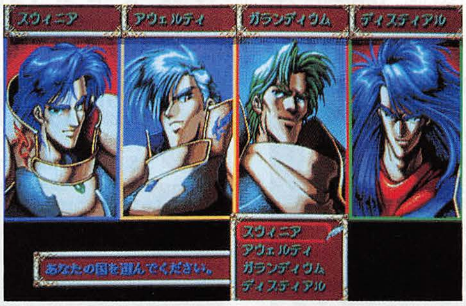
たとえば，砦に向かって襲ってくる敵がいたとしよう。そのとき，砦に立ち止まって防衛をつづけるヤツもいれば，進んで迎撃に向かうヤツもいる。また，攻撃力や防御力の大小の傾向も各キャラクターによって異なる。そんな彼らの特徴をつかみ，メモしておけば，作戦に非常に役に立つはずだ。

従来，戦略級SLGのユニット管理とは，攻撃力と耐久力etc……とのニラメッコでしかなかった。

だが，この作品はちがう。「いま，戦場にいる彼は何を考えているんだろう」など，イメージをふくらませつつ作戦を立てる戦略ゲームなのだ。だから，キミが彼らに愛着を持てば持つほど，キミの軍は強くなる。（久保田裕之）



◀美しいグラフィックに彩られたオープニング。「ビジュアルのグローディア」はいまだ健在だ



▶自国を選択する画面。最高指揮官の顔が勢ぞろい。リーダーは美形と相場が決まっているのだ（笑）



バイブルマスター

■グローディア　■SLG
■11,800円　■7月17日発売予定



▲ゲーム中は，大陸のどの部分も見渡すことができる。だから綿密な作戦が立てられるってワケだ。おっ，こんなところに城と町があるぞ



▶町に入ると，画面はこんなふうに切り替わる。食料や軍事力，軍資金の補給ができる重要な拠点なので，マメに立ち寄るのがいいだろう



◀酒場には必ず誰かがいる。ときには，このように仲間になってくれる人もいるから要注意。よい仲間をたくさん集めることが，勝利へのカギを握る



▲これが噂の「バイブル・モード」。新しい仲間を得たら，プロフィールくらいは確認しておこう。気付いたことを書き込めるメモ欄は，漢字もわずかながら使えるスグレもの。左上のキャラクターのグラフィックがアニメするのも芸が細かい



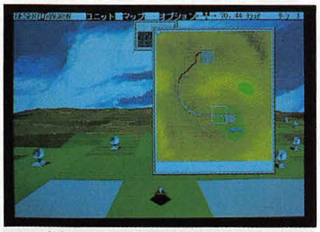
▶大きなキャラクターが繰り広げる，迫力の戦闘シーン。両軍は入り乱れ，オノやヤリがところ狭しと飛び交うさまは必見！（味方に当たったら絶対に危ないと思う……）なお，背景のグラフィックは地形によって変化するぞ

今月の新作

今月はSLGが花盛り。歴史SLGを中心として，遊びやすさを中心に据えた『現代大戦略EX』，グローディアの新境地『バイブルマスター』，春の選抜もついた『栄冠は君に3』と，ジャンルもいろいろ。原作ファンなら『MSフィールド2・'93』『魍魎戦記MADARA』にも注目。

デザートドラグーン～砂漠の竜騎兵

7/8
■ジャパンホームビデオ　■SLG
■9,800円　■5,3,5'2HD



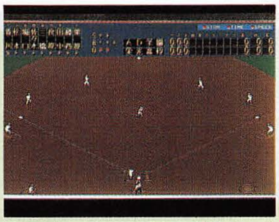
27世紀，新エネルギー開発にかかわる陰謀をめぐる，RPG色の強いキャンペーン型戦術級SLG。シナリオは約20。兵器「グランドホイール」同士の戦闘シーンが，15秒前後の3Dポリゴンで表示される。

栄冠は君に3

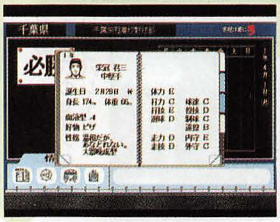
7/9
■アートディンク　■野球SLG
■10,800円　■5,3,5'2HD



おなじみ高校野球SLGシリーズの最新作。春の選抜大会が加わったほか，天候要素の採用や選手に個性をつけるなど，全体的に大きくパワーアップ。ユーザー・チームの対戦もできるようになった。



▶従来の全体画面に加え，内野の4倍画面が実現された。切り替えも自由自在



◀スクイズ・バントやダブル・スチールの指定など，サインプレーもさらに強化

KO世紀ビースト三獣士～ラスタークの女王

7/9
■マトリクス　■AVG
■11,800円　■5,3,5'2HD



OVA，小説，コミックなどで展開中の同作品のゲーム化第2弾。内容はOVA3巻につづく外伝ストーリー。コマンド選択の代わりに「誰が行動するか」を選ぶ，キャラの個性を重視したシステムを採用。

ディー・アーク外伝

7/9 ■姫屋ソフト ■RPG ■7,800円 ■5,3,5'2HD



シンプルさが話題をよんだ『ディー・アーク』の外伝。「光の継承者」「時空石の迷宮」の2話を収録。魔法攻撃の多様化やアイテムの使用，モンスターMAX機能（1歩ごとに出現）などが追加された。

フルーツパックVol.1

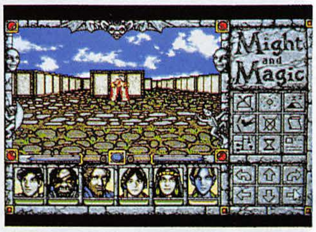
7/15 ■日本クリエイト ■ディスクマガジン ■6,800円 ■5,3,5'2HD



同社のAVG『3×3EYES』の全貌を公開するディスクマガジン。メイキングofサザン（CG製作過程の紹介）／クイズ／サウンド・コーナー（全14曲，MIDI対応）／おまけコーナー，などの記事を収録。

クラウズ・オブ・ジーン（マイト&マジック）

7/16 ■スタークラフト ■RPG ■12,800円 ■5,3,5'2HD/HD専用版



［海外から移植］自由度の高さが内外で人気の正統派RPG『マイト&マジック』シリーズに新作が登場。6人までのパーティを組み，ロード・ジーンを倒すために，数多くのクエストをクリアしていく。

Jリーグプロフェッショナルサッカー1993

7/16 ■ビクターエンタテインメント ■サッカー ■9,800円 ■5,3,5'2HD



シミュレーション性の強いサッカー・ゲーム。あらかじめ設定しておいたフォーメーション（作戦）を必要に応じて指示することにより，柔軟なコンビネーション・プレイが可能となっている。

バイブルマスター

7/17 ■グローディア ■SLG ■11,800円 ■5,3,5'2HD





▶「バイブルモード」では，ゲーム中に得た情報を書き込むことも可能



◀戦闘シーンでは，「統率者」の魔法やアイテムによる特殊効果が乱れ飛ぶ

同社初のリアルタイム・ファンタジーSLG。砦や橋を構築し，「統率者」に命令をくだして大陸全土の統一を目指す。登場キャラが個性に従った行動を取るのが特徴。大画面の戦闘シーンも見もの。

項劉記

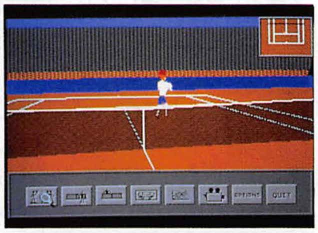
7/21 ■光栄 ■SLG ■12,800円/15,200円（CD付） ■5,3,5'2HD



「漢」の成立を描いたSLG。項羽か劉邦のどちらかとなり，境目のない広大な中国大陸に点在する都城を奪いあう。城の水攻めができるなど，政略・戦略・戦術が一体化したシステムになっている。

4Dテニス

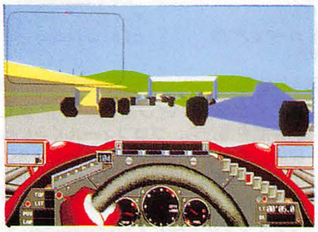
7/23 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■テニス ■9,800円 ■5,3,5'2HD



［海外から移植］ポリゴンによるリアルな3Dテニスゲーム。選手を作成し，練習により能力を高めて，テニスのトーナメントに出場する。最終目標は世界1位。視点を自由に移動できるのがウリ。

最速伝説レーサーX

7/23 ■アスキー ■レーシング ■9,800円 ■5,3,5'2HD



従来軽視されていたセッティング面に重点を置いた，ポリゴン3Dレースゲーム。パーツを手に入れつつ全10戦を戦うツアーモードや，タイムトライアル・モード，VTR機能による対戦モードもある。

戦国秋葉原〜信長伝

7/23 ■メディアワークス ■SLG ■12,800円 ■5,3,5'2HD

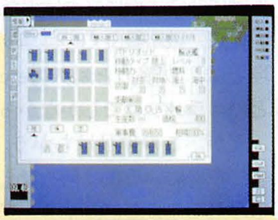


ゲーム・デザイナー，黒田幸弘氏による娯楽戦国SLG。個性豊かな5人の主人公の軍師となり，彼らのクセを読みつつ，69種の巻物を購入・行動する。「運命の回転盤」によるランダム性の高さも特徴。

現代大戦略EX

7/24 ■システムソフト ■SLG ■12,800円 ■5,3,5'2HD





▶シリーズ当初の作品『現代大戦略』をパワーアップさせた，新大戦略だ



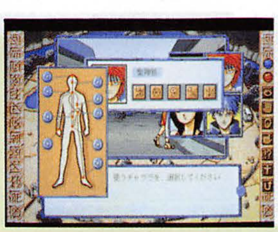
◀キャンペーン・モードを排除し，マップ独自のおもしろさを追求している

ターン制を再採用した，同シリーズの最新作。最大5か国戦となり，生産フェイズが独立して輸入も可能となった。士気や支援といった要素も導入されるなど，遊びやすさを徹底的に追求している。

魍魎戦記MADARA

7/30 ■工画堂スタジオ ■RPG ■14,800円（予価） ■5,3,5'2HD





▶雰囲気はAVG風。キャラ独自の能力をうまく発揮して物語を進めよう



◀戦闘シーンはとにかくハデ。互いのセリフと必殺技のオンパレードだ

ファミコン誌で人気の高い同名作品をパソコン化。主人公となる原作キャラの各自ごとに特殊コマンドがあり，戦闘ビジュアルも重視されるなど，キャラの個性を活かしたつくりになっている。

ゴーレムマスター・サマーアタックス

7/30 ■シュールド・ウェーブ ■RPG ■7,800円 ■5,3,5'2HD



5月に発売された『ゴーレムマスター』のパラメータ設定を変えた，最強バージョンを廉価で発売。難易度がさらに上昇している。クリア先着200名に主人公“フィーナ”のフィギュア・プレゼントつき。

エルステディア

7/30 ■風雅システム ■RPG ■10,800円 ■5,3,5'2HD

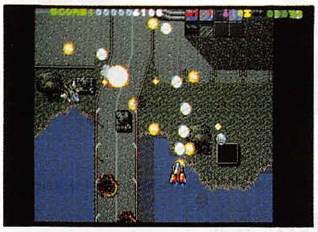


2人同時プレイ可能なステージ制RPG。能力のちがう4種族4人の主人公のうちから1人を選び，王女エルステディアを救うべく，戦闘と情報収集を繰り返しつつ洞窟内を歩き回る。アニメーションも充実。

バーニングドラゴン

7/中

■ウィズ ■シューティング
■価格未定 ■5,3,5'2HD

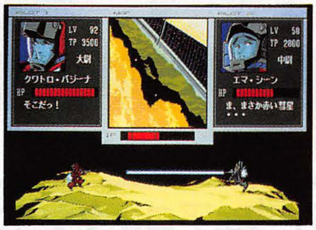


高性能戦闘機「MEGA－BLUSTER」を駆り，突如襲来した異星人を撃破せよ。3種類のメイン・ウェポンと3種類のサブ・ウェポン(二つ装着可)を駆使して敵と戦う縦スクロール・シューティング・ゲーム。

MSフィールド2・'93

7/30

■ファミリーソフト ■SLG
■9,800円 ■5,3,5'2HD

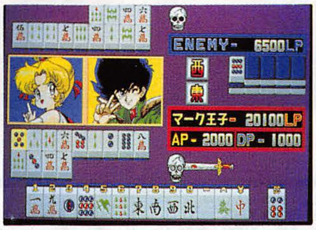


『'92』をユーザーからの要望に応えて大改造。プレイヤー機のカスタム化，艦内コマンド増加などシステム面の充実に加えて，『Zガンダム』のシナリオとモビルスーツを新たに収録している。

トリプルウォーズ外伝

7/下

■日本物産 ■麻雀
■9,800円 ■5,3,5'2HD



［アーケードから移植］ファンタジーRPGのシステムに麻雀を取り入れたゲームで，アーケード版『トリプルウォーズ』の続編・改良版的作品。さらわれた姫を救うため，麻雀で敵と勝負する。

アフターケア

パラダイスカード

6/中

■ウィズ ■カードゲーム
■7,800円 ■5,3,5'2HD



誰でも手軽に楽しめるポーカー・ゲーム。8人の女の子を相手に賭ポーカーを楽しむ。一定の条件がそろうとはじまるボーナス・プレイ，ボーナス・ゲームは，大金獲得のチャンス。

TAKERU

宝魔ハンター・ライム#2

7/9

■サイレンス ■AVG
■1,500円 ■5,3,5'2HD



コミカル・タッチの廉価版AVGシリーズの第2作。「魔宝玉」を回収するため，ライム（今回の変身シーンはセーラー服）とバースが人間界を訪れ歩く。キャラ・デザインは前作と同じく中嶋敦子氏。

TAKERU

魔法千一夜

7/20

■ポプコムソフト ■SLG
■7,800円 ■5,3,5'2HD



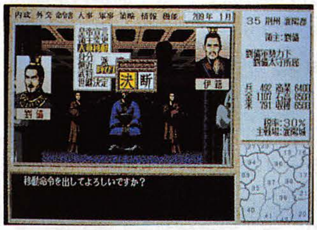
同名小説のパソコン版。魔法都市"ミレニアム"を舞台に，立派な魔女を目指す女の子として魔法を習得，成長する女の子育成SLG。300以上もの日常的なイベントも盛り込まれている。

TAKERU

新説三国志「虎狼章」

7/20

■武尊プロジェクト ■SLG
■6,800円 ■5,3,5'2HD



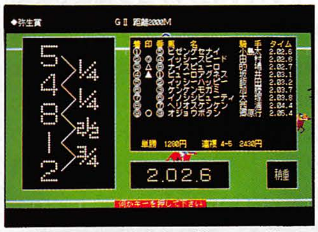
側近の自動進言システムをはじめとした，数々の従来にない要素を取り入れた三国志SLG。無能な上司に対して内乱を起こしたり，相続争いで国が分裂したりと，人間関係も大幅に重視。

TAKERU

優駿'93年度版

7/8

■プログレス ■競馬SLG
■4,800円 ■5,3,5'2HD



競馬ファンに大人気の競馬SLGが，'93年度のデータで再登場。好きなように交配させた馬で，ダービー制覇を狙う。前作を買った人のための『優駿'93年度データ集』（1,800円）も同時発売。

PC-9801シリーズ新作発売予定日DataBase

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼PC－9801				
7月16日	★ラスティ	アクション	シー・ラボ／ニュース	9,800円
7月下旬	ピンボール・ピンボール2	ピンボール	日本ソフテック	(予)8,800円
8月6日	ダークオデッセイ	RPG	ソフトプラン	7,800円
8月下旬	ディエス・イレ	AVG	ファミリーソフト	9,800円
8月予定	フォーチュン・クエスト	RPG	角川メディア・オフィス	未定
	機甲装神ヴァルカイザーII	AVG	サイレンス	7,800円
	蒼天の翼	SLG	TAKERU	6,800円
	★遊演体・空想遊戯シリーズ創刊号	その他	TAKERU	2,900円
	★遊演体・空想遊戯シリーズ第2号	その他	TAKERU	2,900円
	★遊演体・空想遊戯シリーズ第3号	その他	TAKERU	2,900円
	クラシックロード2	競馬SLG	ビクターエンタテインメント	9,800円
夏頃予定	★ハムレット	RPG	パンサーソフトウェア	未定
9月22日	ディスクステーション／創刊号	ディスクマガジン	コンパイル	2,980円
9月下旬	テニス・テニス2～めざせ！トッププレイヤー	テニス	日本ソフテック	未定
9月予定	エピック	3Dシューティング	イマジニア	12,800円
	ディファレント・レルム～久遠の賢者	RPG	グローディア	未定
	エアーマネジメントII～航空王をめざせ	SLG	光栄	未定
	リバティ・オア・デス（仮）	SLG	光栄	未定
	プラネッツ・エッジ	RPG	ビング	12,800円
10月1日	幻世喜譚／ディスクサーガIII	RPG	コンパイル	7,800円
10月8日	将棋聖天ver. 2	将棋	魔法ソフト	12,800円
10月予定	忘れえぬ炎	RPG	遊演体	(予)12,800円
11月5日	魔導物語A・R・S	RPG	コンパイル	9,800円
11月上旬	ラウンド・ウォーリア	SLG	ペガサスジャパン	5,800円
11月予定	クレムリントワイライト	パズル	WITTY WOLF	未定
	アルヴァリーク冒険記	RPG	グローディア	未定
	あにまーじゃんX	麻雀	ソニア	8,800円
	フィフスエレメントII	RPG	遊演体	未定
秋頃予定	HIGH SCHOOL WAR	SLG	ISC	未定
	オーナー・ブーダーズ（仮）	競馬SLG	グラムス	(予)10,800円
	機動警察パトレイバー～バビロンの後継者	SLG	バンプレスト	未定
12月予定	（タイトル未定）	RPG	グローディア	未定
	美少女パチンコ	パチンコ	パック・イン・ビデオ	未定
年末予定	クライシス・オブ・アトランティア	AVG	ジャパンホームビデオ	未定
	フォーチューン・リーディング	占い	ビットタウン	6,800円
	★アマランスIII	RPG	風雅システム	未定
	F－117A ナイトホーク	フライトSLG	マイクロプローズジャパン	12,800円
94年5月予定	★アローン・イン・ザ・ダーク	AVG	アローマイクロテックス	(予)12,800円
来春予定	卒業II（仮）	SLG	ジャパンホームビデオ	未定
未定	マグナード	SLG	アスミック	未定
	デストラクション	AVG	アプロス	未定
	スーパーボール	ピンボール	ウィズ	未定
	花札物語	花札	ウィズ	未定
	REMAiNS（仮）	SLG	エクゼコ・デベロップメント	未定
	ハイ・リワード（仮）	リアルタイムSLG	エニックス	未定
	ウルティマ・アンダーワールド	RPG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定
	センチュリオン	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定
	平家物語	SLG	クレソフト	未定
	GE・TENII～大海信長伝・下天	SLG	GE・TEN	未定

★……今月初登場の作品

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	魍魎戦記摩陀羅	RPG	工画堂スタジオ	未定
	囲碁手筋（仮）	囲碁	G.A.M.	未定
	激闘！欧州海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	アーリーキングダム 通信Ver.	RPG	シーツゥワールド	未定
	麻雀悟空～天竺への道	麻雀	シャノアール	9,800円
	映画狂殺人事件	AVG	シンキングラビット	未定
	ジャック	AVG	シンキングラビット	未定
	セラフ	ARPG	TAKERU	7,800円
	サイバーナイト	RPG	トンキンハウス	未定
	リターン・ザ・レイダース	RPG	日本ソフテック	未定
	ジョジュアDXキット	ユーティリティ	パンサーソフトウェア	未定
	ウィルフィッシュギャロップ	SLG＋RPG	パンドラボックス	未定
	時のはざまに（仮）	AVG	パンドラボックス	未定
	ハイムドール	アクション	ビクターエンタテインメント	未定
	シュートレンジ	SLG	ビッツー	未定
	フロンティア・ユニヴァース	SLG	BPS	未定
	★シージ	SLG	ビング	(予)12,800円
	★レジェンド・オブ・バロー	RPG	ビング	(予)12,800円
	シルクロード	RPG	マキシマ	未定
	レジェンド・オブ・シャリス	RPG	マキシマ	未定
	ザ・キング・オブ・ホース（※）	競馬SLG	魔法ソフト	9,800円
	フル・メタル	SLG	ろまんてっく	未定
▼PC－9821専用				
9月予定	クラウズ・オブ・ジーン（マイト&マジック）	RPG	スタークラフト	12,800円
	レジェンド・オブ・キランディア	AVG	スタークラフト	12,800円
94年1月予定	スターファイア（仮）	RPG	スタークラフト	12,800円
94年3月予定	★アローン・イン・ザ・ダーク	AVG	アローマイクロテックス	(予)12,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スタークルーザーII（アルシスソフトウェア）5月中旬→6月18日●スターベアラーズ（コスモス・コンピューター）6月下旬●ジョシュア追加シナリオ集1（パンサーソフトウェア）5月下旬→未定●爆裂少女隊Tバックス（TAKERU）5月下旬→6月中旬●ガンシップ2000（マイクロプローズジャパン）7月中旬→7月15日（ハードディスク専用）●宝魔ハンター・ライム#1（TAKERU）6月10日→6月7日●Jリーグハイパーサッカー～ウェーブの嵐（シーツゥワールド）6月25日→7月2日●リゾート・ウォーズ（ビットタウン）7月上旬●クレイジーボール（ビットタウン）6月下旬●ファーストクイーンIII（クレソフト）6月12日→6月26日●ウエポンズ・オブ・ウォー（マイクロプローズジャパン）5月→6月26日●ナイツ・オブ・ザ・スカイ（マイクロプローズジャパン）6月中旬→6月12日●ネット・ジャック（日本ソフテック）6月下旬／価格未定→7月下旬／9,800円

（※）はハードディスク専用



FM TOWNSシリーズ

お買い得 フリーウェアが満載！『フリーソフトウェアコレクションvol. 6』

フリーウェアを入手しようと思った場合，その希望ソフトをすでに持っている人にコピーしてもらう，あるいはパソコン通信を使ってダウンロードしてくるなどの方法がある。

たいていはパソコン通信で入手するワケだけれど，ソフトそのものは無料でも，通信費がバカにならなかったりする。NIFTY−Serveなど大手の商業ネットには多くのソフトが登録されているけど，慣れていないと望みのソフトを探すだけでも，かなりの時間がかかったりする。ときにはその存在に気づかない場合だってある。

海のモノとも山のモノともつかないソフトを，時間と電話料金(NIFTY−Serveではさらに課金もかかる）をかけてダウンロードするには，それなりの覚悟がいるものなのだ。

ところが，TOWNSユーザーはそういった問題に頭をわずらわせる必要がない。富士通から定期的に『フリーソフトウェアコレクション』が発売されるからだ。

6作目となる今回も，その内容はツールからゲーム，画像，音楽データなど，多彩で豊富。

ぜひともこの『フリコレ』でフリーウェアの便利さと楽しさ，そしてユーザーのパワーを痛感してほしい。TOWNSを使うのなら必携の1本だ。

（稲垣宗彦）

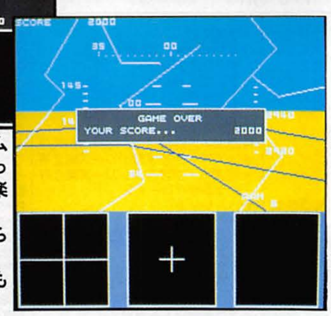


フリーソフトウェアコレクションVOL. 6
■富士通 ■オムニバス ■2, 500円 ■発売中



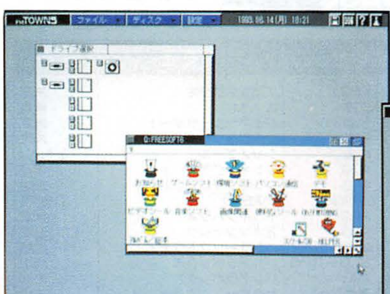
▶麻雀をベースにしたテーブル・ゲーム『宝雀（PAO JANG)』。簡単なルールとキレイな画面が魅力





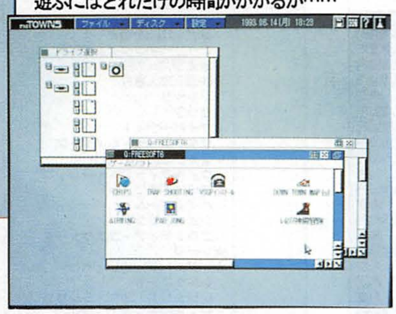
▲3D空中戦アクション・ゲーム『TACTICAL AIR WING』。凝った作りになっており，なかなか楽しませてくれる力作だ

▶ミッションごとに目的がきめられており，それを遂行していく。ちなみに，パッドでもマウスでも操作できるようになっている



▲起動するとTOWNSメニューが現われる。直接実行が可能なソフトのうち，いくつかのソフトはアイコン化されているので，クリックするだけで楽しめる

▼ゲーム，というアイコンの下には，さらにこれだけのアイコンが。アイコン化されているのは，全作品のほんの一部でしかない。すべてを遊ぶにはどれだけの時間がかかるか……



こんな実用ソフトもあるぞ

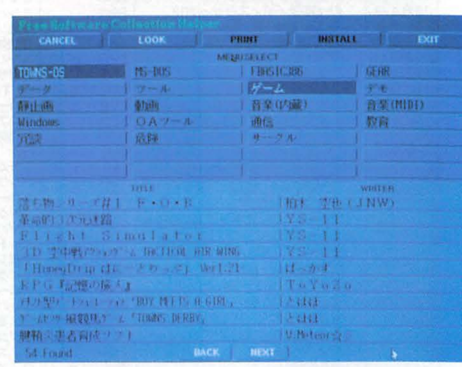
一風変わった実用ソフトを紹介しよう。アーパー映画社の『ダウンタウンガイドMAP』『レムリア神殿冒険』だ。これらは富士通ハビタットをやっている人にはおなじみの場所。お店が集まり賑わうダウンタウンと，迷宮化したレムリア神殿をTOWNS GEARを使って視覚的にマップ化している。



◀調べたい場所にマウス・カーソルをあわせてクリックすると，その場所の説明が表示される『ダウンタウンガイドMAP』

▶慣れないと，迷子になるのは必至というレムリア神殿を，擬似的に冒険することができる『レムリア神殿冒険』。これで練習すれば，ハビタットでも遭難せずにすむ（笑）





▲収録されているソフトの総数は，ハンパな量ではない。目的のソフトがどこにあるのか，路頭に迷ってしまうこともありそうだが，「HELPER」という検索ソフトがついているので，その心配は無用。複数の条件による検索も可能で，なかなか重宝する機能だ

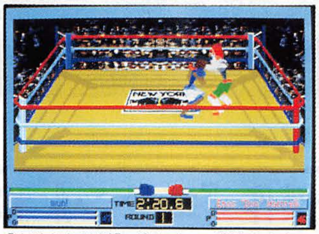
今月の新作

テレビCMも流し，なかなか売り上げが好調らしいマーティー。エレクトロニック・アーツ・ビクターの『4D』シリーズ2作がマーティー専用版として，また新たに『4Dテニス』がマーティー対応として発売される。どれも見どころのあるソフトだけに，ユーザーにはうれしい知らせだろう。

マーティー専用

4Dボクシング・マーティー専用版

7/9 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■ボクシング ■9，800円 ■CD－ROM



［海外から移植］ポリゴンで描かれたキャラと，そのリアルな動きで話題となった『4Dボクシング』のマーティー専用版。自分だけのキャラを作り，育て上げていく楽しみがある。

マーティー専用

4Dドライビング・マーティー専用版

7/9 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■レーシング ■9，800円 ■CD－ROM

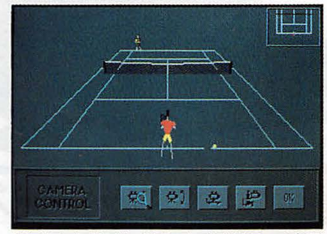


［海外から移植］ポリゴンで描かれた画面が特徴の，リアリスティックなレーシング・シミュレータ。すでに発売されている作品であるが，マーティー専用版として新たに発売される。

マーティー対応

4Dテニス

7/23 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■テニス ■9，800円 ■CD－ROM



［海外から移植］ポリゴンを駆使して表現されているテニスゲーム。ゲーム中に登場するキャラはすべてポリゴンで描かれ，現実の人間に近いリアルな動きを見せてくれる。

アフターケア

フリーソフトウェアコレクションVOL.6

6/25 ■富士通 ■オムニバス ■2，500円 ■CD－ROM

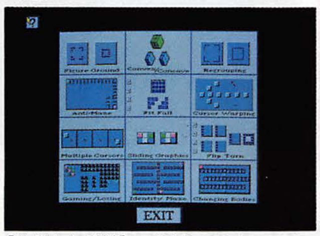


フリーウェアとして発表されているプログラムを集めてCD－ROM化。実用的なツール，ゲーム，音楽データ，グラフィック・データなど，その内容は多岐にわたっている。

アフターケア

スティーピア

6/25 ■富士通 ■パズル ■8，800円 ■CD－ROM

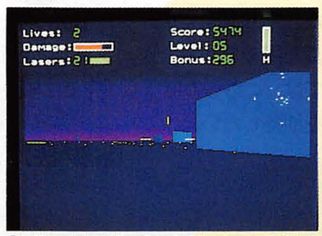


［海外から移植］14種類700以上のパズルが集められた作品。花札をもとに考えられた手札を並べ替えて役を作っていく「カードゲーム」など，バラエティーあふれる内容となっている。

アフターケア／マーティー対応

メガスペクター

6/26 ■富士通 ■アクション ■5，800円 ■CD－ROM



［海外から移植］近未来を舞台に，仮想空間で繰り広げられる戦車どうしの戦いを，3Dグラフィックを駆使してゲーム化。オリジナルの戦車をエディットできる機能もついている。



▶スムーズかつ高速なグラフィックで，仮想空間の戦車戦を表現



◀敵戦車の動きはリアルタイムAIによって制御されている。操作も簡単

FM TOWNS新作発売予定日DataBase

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼FM TOWNS専用（マーティー対応未定のものを含む）				
8月6日	★栄冠は君に3	野球SLG	アートディンク	10，800円
	宝魔ハンター・ライム#1	AVG	TAKERU	1，500円
8月予定	虹色電飾娘	パチンコ	ISC	未定
	★スペシャルステージ～パリ＝ダ・カール93	レーシング	TAKERU	(予)8，800円
	インディ・ジョーンズ～アトランティスの運命	AVG	ビクターエンタテインメント	9，800円
9月10日	宝魔ハンター・ライム#2	AVG	TAKERU	1，500円
	餓狼伝説	格闘アクション	ホームデータ	8，800円
9月17日	ガジェット	AVG	東芝EMI	9，800円
9月中旬	アベル	ARPG	ファミリーソフト	(予)9，800円
9月予定	神々の大地～古事記伝	RPG	光栄	11，800円
	クラウズ・オブ・ジーン（マイト&マジック）	RPG	スタークラフト	12，800円
	レジェンド・オブ・キランディア	AVG	スタークラフト	12，800円
	プラネッツ・エッジ	RPG	ビング	12，800円
10月予定	ヴェインドリームII	RPG	グローディア	未定
11月下旬	★アローン・イン・ザ・ダーク	AVG	アローマイクロテックス	(予)12，800円
秋頃予定	HIGH SCHOOL WAR	SLG	ISC	未定
年末予定	S.S.1／4（ゼロヨン・バトル）	レーシング	TAKERU	未定
	F-15ストライクイーグルII・デザートストームシナリオ付	フライトSLG	マイクロプローズジャパン	12，800円
未定	ウルティマ・アンダーワールド	RPG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定
	センチュリオン	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定
	GE・TENII～大海信長伝・下天	SLG	GE・TEN	未定
	雀皇登龍門II	麻雀	ゲームアーツ	未定
	麻雀悟空～天竺への道	麻雀	シャノアール	9，800円
	倉庫番リベンジ	パズル	シンキングラビット	未定
	スターファイア（仮）	RPG	スタ――クラフト	12，800円
	3×3EYES～三只眼変成	AVG	日本クリエイト	未定
	R－TYPE	シューティング	ハドソン	未定
	ジョシュア追加シナリオ集1	シナリオ集	パンサーソフトウェア	6，800円
	ぷちこらーじゅ	オムニバス	パンドラボックス	未定
	ハイムドール	アクション	ビクターエンタテインメント	未定
	★シージ	SLG	ビング	(予)12，800円
	★レジェンド・オブ・バロー	RPG	ビング	(予)12，800円
	ウイングコマンダー：ザ・シークレットミッションズ	シナリオ集	富士通	未定
	ウイングコマンダー：ザ・シークレットミッションズ2	シナリオ集	富士通	未定
	ウイングコマンダーII	アクション	富士通	未定
	ウイングコマンダーII：スペシャルオペレーションズ	シナリオ集	富士通	未定
未定	ウイングコマンダーII：スペシャルオペレーションズ2	シナリオ集	富士通	未定
	ハープーン	SLG	富士通	未定
▼FM TOWNS／マーティー両対応				
10月予定	飛翔鮫	シューティング	ビング	(予)8，800円
未定	ハードショット～ストリートハスラー	ビリヤード	シュールド・ウェーブ	9，800円
	究極タイガー	シューティング	ビング	(予)8，800円
	★ビューポイント	シューティング	ビング	(予)9，800円
	ウイングコマンダーLITE	アクション	富士通	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●卒業'93（ジャパンホームビデオ）6月中旬→未定●レイルロード・タイクーン（マイクロプローズジャパン）6月下旬→今夏●超人TOWNS（TAKERU）6月20日→7月上旬●アージェントミッション（マスターピース）6月下旬→7月下旬●芸夢じゃん＋（G.A.M.）5月29日→6月12日



X68000シリーズ

ういろう!

ファンタジー・シューティングの傑作『コットン』移植決定

『悪魔城ドラキュラ』や『リブルラブル』などの発売でにわかに活気がでてきたX68000に，またもや「待望の1作」が登場する。

その作品とは，1991年にセガから発売され，一部で熱狂的な支持を得たファンタジー・シューティング『コットン』なのだ。

本文中にある3点がX68000版『コットン』の画面写真だが，ごらんのとおりオリジナルとほとんど変わらないし，「イックピョ～ン」「テッテケテ～」などのサンプリング・ボイスも完璧だ。

ただ残念なことに，今回編集部に届いたサンプル版には，まだ開発中ということもあって，ギャグアニメのような楽しいビジュアル・シーンは収録されていなかった。とりあえずアーケード版の写真を掲載してみたが，ファンとしては，こちらのほうも「完全移植」を期待したい。

（板場利光）



コットン
- ■EAビクター
- ■シューティング
- ■9，800円
- ■9月24日発売予定

（写真はX68000版）



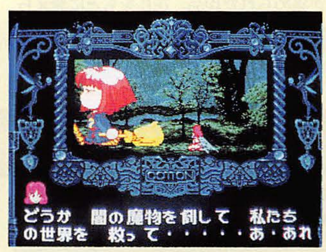
▲これがX68000版『コットン』の画面。オリジナルとくらべても遜色ないデキ



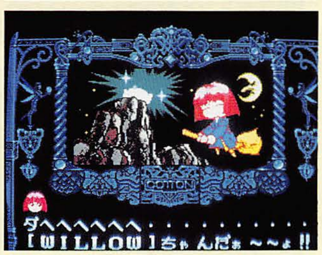
▲敵を倒すとでてくる「水晶」をとると，強力な魔法攻撃もできるようになるぞ

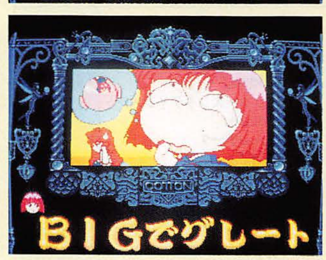
ビジュアルが楽しい!（写真はアーケード版）













ビル登頂

ビデオゲーム・アンソロジー第5弾『クレイジークライマー1＋2』とは?

先月号の「ベーマガニュース」でお伝えしたとおり，ビデオゲーム・アンソロジー第5弾は，不朽の名作『クレイジークライマー』とその続編のセットとなった。

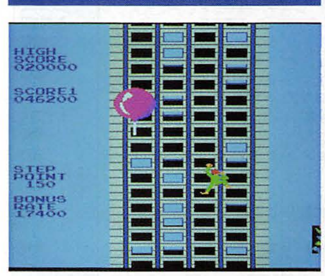
ゲームのルールはいたって簡単。主人公・クライマーをあやつって，さまざまな妨害が待ちうける超高層ビルを登頂するのだ。

操作に使うのは2本のレバー。この動きがそのまま「腕の動き」となる。たとえば，左のレバーを上に動かせば左腕を上にあげるし，右のレバーを右に動かせば，右腕を真横に動かすことになる。

このような特殊な操作系を再現するため，本作品ではキーボードやジョイスティック2本のほかに，先日発売されたビデオゲーム・アンソロジー第4弾『リブルラブル』に同梱されている「両十字パッド」も使えるようになっている。

なお，発売日は8月27日，価格は5,900円(税別)の予定。

クレイジークライマー



▲1980年に日本物産が制作した。2本のレバーを使ったシステムはとても完成度が高く「不朽の名作」と呼ばれるほど

クレイジークライマー2



▲1988年におなじく日本物産が制作。基本的なつくりは『1』とほぼ同じ。メインメモリが2メガ以上ないと遊べない

今月の新作

かねてから話題の『悪魔城ドラキュラ』がついに発売。コナミの新作は『グラディウスII』以来であるだけに，ファンにはうれしいかぎり。今月号本誌では，PCエンジン版『悪魔城ドラキュラX』などとともに大々的に紹介しているので，ぜひとも読んでいただきたい。

悪魔城ドラキュラ

7/23 ■コナミ ■アクション ■9,800円 ■5'2HD



ファミコンなどで人気を博したホラー・アクションがX68Kに登場。復活した魔王ドラキュラを倒すため，吸血鬼狩人シモン・ベルモンドが一族に伝わるムチを手に，魔王の居城へと乗りこんでいく。



▶システムはファミコン版に準拠しているが，マップはX68Kだけのオリジナル



◀ビジュアルの美しさはもちろんのこと，MIDI対応サウンドもかなりのもの

ロボット・コンストラクション R.C.

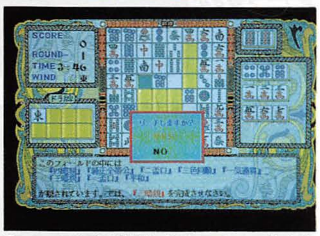
7/下 ■エレクトリックシープ ■SLG ■8,800円 ■5'2HD



ロボットを組み立ててほかのロボットたちとリーグ戦をおこなう「ロボットによる闘技場シミュレーション」。パーツを組み合わせるだけではなく，試合中の行動を細かくプログラムすることも可能。

芸夢じゃん

7月 ■G.A.M. ■パズル ■7,800円 ■5'2HD



[PC－98から移植] 麻雀のルールをもとにして，縦・横・ななめにそろえて麻雀の役を完成させるパズルゲーム。ゲーム内容は「コロンじゃん」「ムーブじゃん」など全部で4種類が用意されている。

TAKERU

宝魔ハンター・ライム#1

7/9 ■サイレンス ■AVG ■1,500円 ■5,3,5'2HD

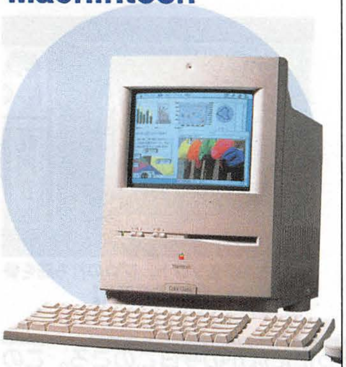


[PC－98から移植] 一話完結・全6回のAVGシリーズ第1作。ふとしたことから人間界に散り散りになった「魔法玉」を回収するため，いろいろな場所を訪ねていく妖怪のライムたちの活躍を描く。

X68000新作発売予定日DataBase

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
8月6日	ダークオデッセイ	SLG	ソフトプラン	7,800円
	宝魔ハンター・ライム#2	AVG	TAKERU	1,500円
8月27日	クレイジークライマー1+2	アクション	電波新聞社	5,900円
8月予定	神々の大地～古事記伝	RPG	光栄	9,800円
夏頃予定	ギャラクシーシェイカーズ	シューティング	TAKERU	未定
9月23日	コットン	シューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定
未定	マージャンクエスト	麻雀	SPS	未定
	エアバスター	シューティング	カネコ	未定
	鮫！鮫！鮫！	シューティング	カネコ	未定
	達人	シューティング	カネコ	未定
	麻雀悟空～天竺への道	麻雀	シャノアール	9,800円

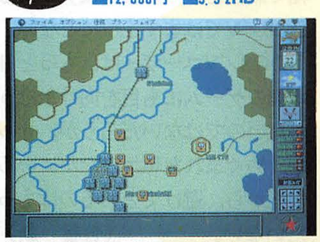
Machintosh



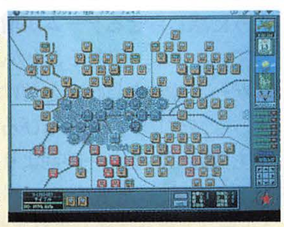
アフターケア

Vフォービクトリー2～ヴァリキエ・ルーキ

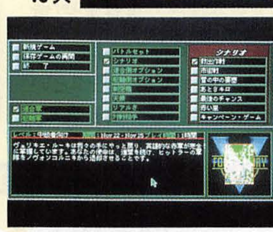
5/28 ■イマジニア ■SLG ■12,800円 ■3,5'2HD



[海外から移植] 1942～43年頃のロシア軍前線の北部防御地区「ヴァリキエ・ルーキ」を舞台に，師団もしくは軍団の指揮官となって，第2次世界大戦の地上戦を戦う。全部で7本のシナリオを収録。



▶本作品は，第2次世界大戦のなかの「東部戦線（独VS露）」をシミュレート

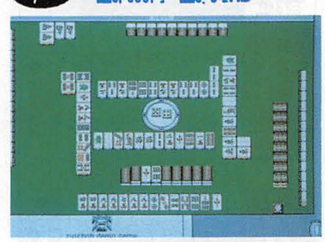


◀自軍を勝利に導けるかは，師団長（あるいは軍団長）であるキミの頭脳しだいだ

アフターケア

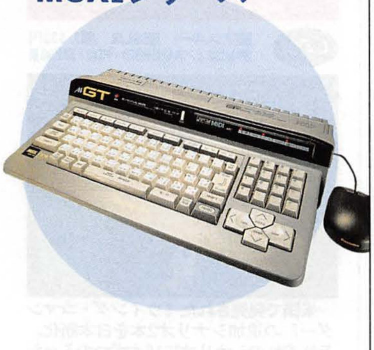
瑞兆ファンシー

5/28 ■シー・ラボ／ニュース ■麻雀 ■9,800円 ■3,5'2HD



過去にモノクロ版で発売されていた4人打ち麻雀ゲーム『瑞兆』をカラー版（256色モード）に対応させ，対戦相手を9人に増やしたバージョン・アップ版。空きメモリが1メガバイト以上必要。

MSX2シリーズ



MSXトレイン2

7/22 ■ファミリーソフト ■ディスクマガジン ■7,800円 ■3,5'2DD



さまざまなゲームが収録されたディスクマガジンの第2弾。前回も好評だったクイズゲーム『カルと牛』や『RM（Robot Maker）』の続編のほか，SF・AVG『神々の宇宙船』などの新作も。

その他のパソコン新作発売予定日DataBase

発売日	タイトル	機種	ジャンル	発売元	価格
7月23日	Vフォービクトリー3	Mac	SLG	イマジニア	12,800円
7月下旬	★まろんが解決	Mac	AVG	ろまんてっく	5,500円
9月17日	ガジェット	Mac	AVG	東芝EMI	9,800円
11月予定	コマンドH.Q.	Mac	SLG	マイクロプローズジャパン	未定
年末予定	★アローン・イン・ザ・ダーク	Mac	AVG	アローマイクロテックス	(予)12,800円
未定	シムシティー	MSX2	SLG	イマジニア	未定
	ヴェインドリーム	MSX2	RPG	グローディア	未定
	チャイム	未定	未定	システムサコム	未定
	麻雀悟空～天竺への道	J3100	麻雀	シャノアール	9,800円
	麻雀悟空～天竺への道	MSX2	麻雀	シャノアール	未定
	倉庫番リベンジ～ユーザー逆襲編	J3100	パズル	シンキングラビット	6,800円
	ミス・ディテクティブ・ファイル#2	未定	AVG	データウエスト	未定
	セロファニア	Mac	AVG	トンキンハウス	未定
	サムライメックII	Mac	RPG	ヒューリンクス	未定



DOS/Vパソコン

PERSONAL COMPUTER FOR DOS／V

今月の売れ筋ソフト 10 HOT

驚異のグラフィック『ストライク・コマンダー』が初登場3位。しばらく上位に定着しそう。でもトップは今月もやはり『エックス～』であった。強い。

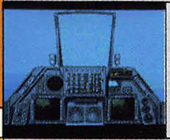
1位 エックス・ウイング（X-WING）●ルーカスアーツ　前1位



2位 コマンチ・マキシマム・オーバーキル（COMANCHE MAXIMUM OVERKILL）●ノバロジック　前3位



3位 ストライク・コマンダー（STRIKE COMMANDER）●オリジン　★



4位 MSフライトシミュレータ（MS FLIGHT SIMULATOR）●マイクロソフト　前5位

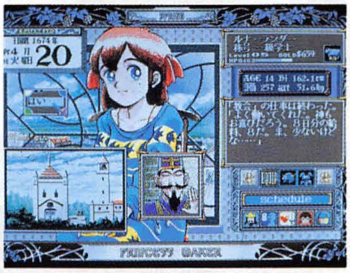


5位 ジャパンシーナリー・フォー・MSフライトシミュレータ（JAPAN SCENARY FOR MS FLIGHT SIMULATOR）●モラード　前2位



順位	前回	タイトル
6	前4位	コマンチ・ミッションディスク#1 (COMANCHE MISSION DISK #1) ●ノバロジック
7	前7位	ウルトラボッツ (ULTRABOTS) ●ノバロジック
8	再登場	アトラス ●アートディンク
9	再登場	A列車で行こうIII ●アートディンク
10	★	ウルフェンシュタイン3D ●イマジニア

少数精鋭　VIVA 国産ソフト！



◀時流をつくったゲーム。続編の移植も希望したい。『プリンセスメーカー』

▼鉄道経営がメインだが，やりたいことは星の数。『A列車で行こうIII』



「パソコン・ゲームに覇気がない」と最近よく言われる。たしかにスーファミなどの活気にくらべ，盛りあがりに欠ける印象を受ける。

誰もが実感しているのが，最近のゲームには個性がないということであろう。「パソコン・ゲームにはオリジナリティのある作品が多い」と言われていたはずなのに，家庭用機のゲームをマネしているように感じさせるゲームが増えてきているのは，何たることか。

ゲーム雑誌を見ないと解けないような謎やワナ，だだっぴろい迷宮も問題である。一時期より少しはましになったものの，パソコン・ゲーム界全体に，まだまだ「重厚長大」信仰が蔓延している。

だがそんななかでも，名作というのはつねに生まれつづけている。その一部を右と上にあげてみた。

これらのソフト，写真はどれもDOS／V版のもの。こうした他機種の名作・話題作が，すべてDOS／Vに移植されているのである。

DOS／Vといえば，話題になるのはたいてい海外ソフト。「売れ筋ソフトHOT10」で，海外勢が毎月上位を独占しているあたり，まるで最近の全日本F3である。他機種で話題となった日本製ゲームも，DOS／Vではまず上位にこない。

DOS／Vユーザーは，もっと日本製のゲームにも目を向けたほうが良いのではないだろうか。せっかくめぐまれた環境のなかにいるのだから，避けてとおるのはもったいない。　（竹谷　新）



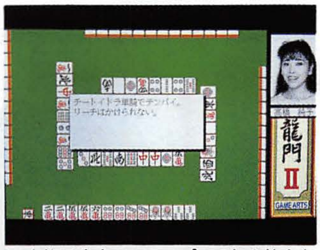


▲自由度にストーリー性をプラス。『大航海時代II』

▶データ書きかえ可能。『ベストプレーベースボール』



▲おなじみ光栄の歴史SLG『三國志III』。信長とジンギスカンの最新作もあり



▲本格派麻雀ソフト。プロの打ち筋を参考にしよう。『雀皇登竜門II』

日本語版新作

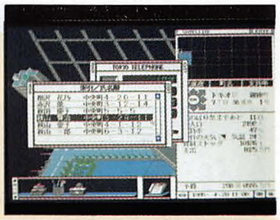
ゴウゴウ都議選。ひらけ衆院選。選挙シーズンまっただなかの今日このごろ。この時期に『トキオ』が移植されるのは，タイムリーというか，なんというか。「国民のための政治」を，ひとつよろしくお願いしますよ！

トキオ～東京都第24区

6/25　■アートディンク　■SLG　■12, 800円　■RAM640KB・HDD・マウス必要



［PC－98から移植］スペース・コロニーにつくられた行政区「トキオ」の区長となって政治をとりおこなう。4年に1度の選挙をのりきるために区民との対話が重要となる。季節ごとのイベントも豊富。



▶失業率，年齢分布，各品目ごとの物価など，リアルなデータが用意されている



◀議会で可決されれば選挙区も変えられる。小選挙区制の威力はコワい

ウイング・コマンダー追加シナリオ ～シークレットミッション1・2

6/25　■アスキー　■SLG　■7, 800円　■386以上／RAM590KB・HDD・EMS必要



米国で発売された『ウイング・コマンダー』の追加シナリオ2本を日本語化。それぞれのシナリオに16本ずつのミッションが用意されている。『ウイング・コマンダー』のディスクが必要。

新入荷海外ソフト

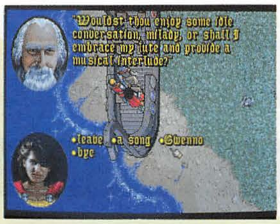
もしも城を建てたなら，私の横にはアバタールがいてほしい……というわけで今月は，『ウルティマ』の最新作をはじめ，『マジック・キャンドル』『AD&D』と，RPGが集中した顔ぶれとなった。『エル・フィッシュ』も注目度高し。今月もT－ZONE（TEL03－3257－2652）の協力でお送りする。

ウルティマⅦ PART2～サーペント・アイル（ULTIMA Ⅶ PART2～SERPENT ISLE）

■オリジン　■RPG
■13,800円　■386以上／RAM2MB・HDD必要／VGA用



『ウルティマⅦ』の続編。アバタールの乗っていた船が嵐に遭遇し，サーペント島に漂着する。島を探検するうちにアバタールは，秩序と混沌二つの力の不均衡に気づいてしまう。



▶キャラクターの顔が大きくクローズ・アップ。しかも写真のようにリアル



◀システムの改良でスピード・アップ。従来にくらべて30％速くなったとか

ローマ～パスウェイ・トゥ・パワー（ROME～PATHWAY TO POWER）

■マクシス　■AVG
■7,800円　■RAM640KB・HDD必要／VGA用



クォーター・ビュー画面のAVG。舞台は古代ローマ帝国。皇帝になることを夢見る，ヘクターという名の奴隷が主人公。リアルタイムなので，じっとしているだけで溶岩に飲まれてしまうことも。

エル・フィッシュ～ジ・エレクトロニック・アクエリアム（EL・FISH～THE ELECTRONIC AQUARIUM）

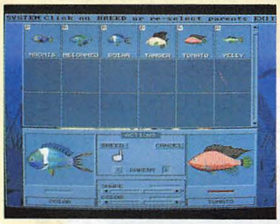
■マクシス　■SLG
■9,800円　■386以上／RAM4MB・HDD・マウス必要／VGA用



ディスプレイのなかで熱帯魚を飼うソフト。ゲームというより，環境ソフトに近い。魚の種類は，釣りをしたり，すでに飼っている魚を交配したりして増やしていく。水槽の種類も豊富。



▶「死んだらいやだからペットは飼わない」という人にうってつけのソフト



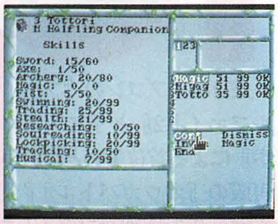
◀交配によって新しい熱帯魚をつくることもできる。今後ともよろしく

ザ・マジック・キャンドルⅢ（THE MAGIC CANDLE Ⅲ）

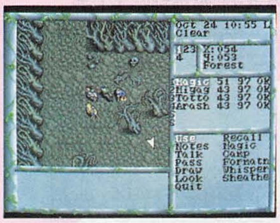
■マインドクラフト　■RPG
■9,800円　■RAM640KB・HDD必要／VGA用



見おろし型画面のファンタジーRPG。ソリアン海周辺諸国で，植物が枯れ，異形の獣がうろつきはじめた。主人公たち一行は，こうした怪現象の原因をさぐるため，冒険をくりひろげる。



▶とにかくキャラ一人あたりのデータがすごい！これでもほんの一部分ナノダ



◀最初は，枯れ木ばかりとなってしまった森の探索からスタートする

Vフォー・ビクトリー～ゲーム2・ヴェリキエ・ルーキ（V FOR VICTORY～GAME2 VELIKIYE LUKI）

■スリーシックスティ　■SLG
■11,800円　■RAM2MB・マウス必要



第2次世界大戦下にソ連中北部で行なわれた，ドイツ対ソ連の戦闘をシミュレート。スキー部隊や騎兵隊などの豊富なユニット，キャンペーン・ゲームを含む七つのシナリオなど，本格的なつくり。



▶線路を使うとすばやく移動できる。川でもなんでもひとまたぎ



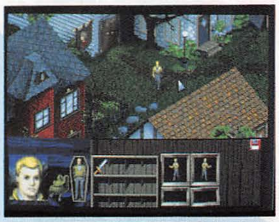
◀ロシアだからもちろん，雪の深く積もった戦場もある。しばれるねえ

ベイル・オブ・ダークネス（VEIL OF DARKNESS）

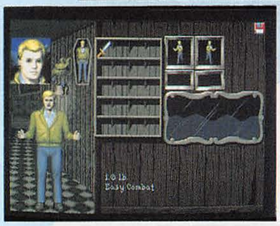
■SSI　■AVG
■9,800円　■RAM640KB・HDD必要／VGA用



クォーター・ビューのホラー・アドベンチャー。主人公が，飛行機の墜落事故を起こし，奇跡的に助かったところから物語はスタート。グールやスケルトンなどの怪物と戦い，数々の謎を解いていく。



▶屋敷のなかだけでなく，野外のシーンもある。星空のもとで怪物と戦闘



◀「持ってるモノはなんでも使え」がホラーAVGの鉄則……かもしれない

アイ・オブ・ザ・ビホルダーⅢ～アサルト・オン・ミス・ドラノール（EYE OF THE BEHOLDER Ⅲ～ASSAULT ON MYTH DRANNOR）

■SSI　■RPG
■12,800円　■386以上／RAM640KB・HDD・マウス必要／VGA用



シリーズ最新作にして大団円。舞台はフォーゴトン・レルム世界の荒廃都市。死霊アクウェランの手から，神聖な力を持つ工芸品を奪うのが目的。前作からキャラやアイテムを持ちこむことができる。



▶もちろん新しいキャラの作成も可能。つくった時点ですでに10レベル前後



◀キャラクターの顔データにも，新しいものが追加された。この影さんコワい

DOS/Vパソコン日本語版新作発売予定日DataBase

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
9月10日	宝魔ハンター・ライム#1	AVG	TAKERU	1,500円
9月予定	エピック	3Dシューティング	イマジニア	12,800円
	★項羽記	RPG	光栄	12,800円
10月9日	宝魔ハンター・ライム#2	AVG	TAKERU	1,500円
10月予定	神々の大地～古事記外伝	RPG	光栄	9,800円
11月下旬	★アローン・イン・ザ・ダーク	AVG	アローマイクロテックス	(予)12,800円
未定	スペルクラフト	RPG	アスキー	未定
	麻雀悟空～天竺への道	麻雀	シャノアール	9,800円
	ドラゴン創世紀	PRG	パショウハウス	未定
	★レジェンド・オブ・バロー	RPG	ビング	(予)12,800円

※先月号の本ページ『EA－Express』の記事におきまして，写真とキャプションの位置に一部誤りがありました。読者並びに関係各位におわび申しあげます。



スーパーファミコン

SUPER FAMICOM

今月の売れ筋ソフト

10 HOT

来月はカプコンの『ファイナルファイト2』と『ストIIターボ』による首位争いとなるか？ 再販の『オウガバトル』『メタルマックス2』が再び浮上した。

順位	前回	タイトル	メーカー	価格
1位	★	ファイナルファイト2	カプコン	9,000円
2位	★	スーパーボンバーマン	ハドソン	7,800円
3位	前1位	キャプテン翼IV～プロのライバルたち	テクモ	9,700円
4位	前4位	スーパーマリオカート	任天堂	8,900円(込)
5位	↑前8位	スーパーテトリス2＋ボンブリス	BPS	8,500円
6	前3位	スーパーファミスタ2	ナムコ	7,900円
7	前2位	ブレス・オブ・ファイア～竜の騎士	カプコン	9,800円
8	再登場	伝説のオウガバトル	クエスト	9,600円
9	再登場	メタルマックス2	データイースト	9,500円
10	★	NBAオールスターチャレンジ	アクレイムジャパン	8,800円











家族じゃあ

プロレス・ブームがスーファミにも到来か？

FMWというプロレス団体をご存知だろうか？　ファンからのツッコミが怖いので詳細の記述は避けるが，有刺鉄線などのデスマッチでファンを集めている団体だ。

本題に移ると，従来のプロレス・ゲームは，奥行きのあるリングで闘うものが大半を占めていた。しかし，『FMW』のリングは，左右移動だけに限定したもの。そういった点もあって，『FMW』はプロレス・ゲームというよりも，「大仁田が登場する対戦格闘ゲーム」といったほうが説明しやすい。

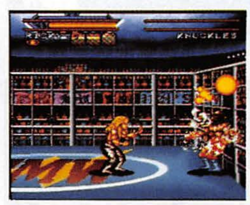
このフィールドのほうが，闘いのセオリーである「追いつめられたら負け」というプレッシャーを与えられるので，いい選択と言えるのではないだろうか。

ただ，宣伝コピーにAI制御と銘打っているわりには，相手が簡単なパターンにハマってしまう点や，投げ技以外の駆け引きが大ざっぱな点が気になるが，FMWというプロレス団体の個性をアピールしたという点では，なかなかおもしろい作品である。（山中直樹）





◀▲左がFMWの創立者である大仁田厚。右が女子レスラーの工藤めぐみだ。ゲーム中の大仁田はこんな感じ



◀電撃爆破デスマッチの1シーンから。観客がウエーブをしている



大仁田厚「FMW」

■ポニーキャニオン ■プロレス ■9,800円 ■8月6日発売予定



◀なかには，こんな展開も。ドラッグ・ビデオ風の画面が目新しい

ぞくぞくと発売されるプロレス・ゲーム

新日本プロレスリング～超戦士IN闘強導夢

■バリエ ■プロレス ■9,800円 ■9月発売予定

新日本プロレスが公認。獣神サンダーライガー，グレート・ムタ，ビッグ・バン・ベイダー，スコット・ノートン，橋本真也といった10人のレスラーが登場する。





◀▲同じ技でも仕掛ける人によって微妙なちがいがでるとか。ちなみに，リングの中央には新日のマークが描かれている

全日本プロレス

■メサイヤ ■プロレス ■9,800円 ■7月16日発売予定



▲ジャイアント馬場や三沢光晴など，16人のレスラーが登場する

WWFロイヤルランブル

■アクレイムジャパン ■プロレス ■9,800円 ■7月発売予定



▲反則アリ，フォールはナシの試合形式がメインとなっている

プロレス・ゲームについて

実名によるプロレス・ゲームは，一つのメーカーにつき，一つのプロレス団体としか契約していない。したがって，オールスター戦のようなバトルを実名で楽しみたいというユーザーの夢は，いまだに実現されていない。なんとかならないものだろうか……。

逆輸入

アメリカ版『ファイナルファンタジー』の国内発売が決定!!

スクウェアのRPG『ファイナルファンタジー（FF)』シリーズは，すでに「だせば売れる」的なブランドを確立している。

そんなとき，アメリカで発売されたRPGがあった。FFの外伝的存在である『ミスティッククエスト』だ。やがて，この情報が日本に届き，同時に「どうして日本で発売しないんだろう？」という声もささやかれていた。

その要望が届いたのか，とうとう『ミスティッククエスト』が日本国内で発売されることになった。とりあえず，輸入販売ということで，メッセージなどが手直しされるが，ゲーム内容については，海外版のオリジナルと同じものになっている。今後も，「どうして日本で発売しないんだろう？」といったソフトの輸入を，もっと積極的に行なってほしいところだ。

ところで，気になることが一つある。それは，この『ミスティッククエスト』の発売決定を紹介したとき（つまり今月），同社の新作『聖剣伝説2』が発売されること。ちなみに，その『聖剣伝説2』を紹介したのが，『FFV』の発売時期と一致している。はたして，これが意図的なものかどうかは不明だが，この『ミスティッククエスト』が発売されるときも，なんらかの新作を発表するのだろうか？

憶測にすぎないが，そろそろ例の続編をプレイしたい気がするのだが……。

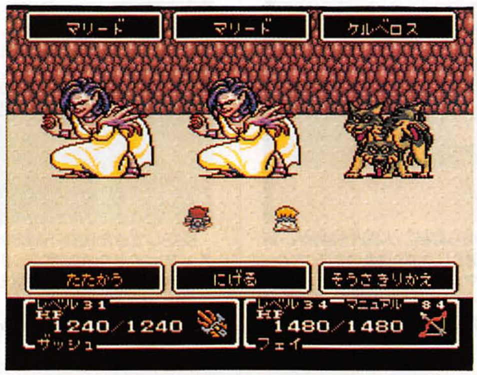


ミスティッククエスト

■スクウェア ■RPG
■7,900円 ■9月10日発売予定



◀メッセージのウィンドウは、マンガのフキダシ風になっている

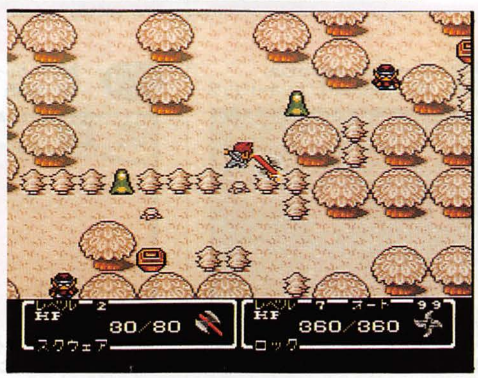


◀戦闘シーンはこのとおり、『FF』シリーズとはちがって、前方視点で展開する



▲シナリオの進行状況によっては，NPC（ノン・プレイヤー・キャラクター）が仲間になることもある。1人ぼっちの主人公には心強い味方だ





▶なにやら、『聖剣伝説』の面影が……。どうやら、移動中にも戦闘ができるようだ



▲街並みも『FF』とは少しちがったおもむき。おっと，建物の屋根にも注目。なんと，あのチョコボが風見鶏にされているぞ

今月の新作

今月は総タイトル数に比例して，前評判の高いソフトが多い。『ストIIターボ』『聖剣伝説2』『スーパーマリオコレクション』『MADARA2』『スーチーパイ』『ソニックウィングス』と，簡単に文字が埋まってしまう。

ファーストサムライ

7/2 ■ケムコ ■アクション
■7,800円 ■4メガ・カートリッジ



［海外から移植］若きサムライが師匠の仇を討つため，過去から未来へと旅立つ，横視点のアクション・ゲーム。敵を倒すことによりフォースのゲージが上昇し，一定量を超えると刀の使用が可能になる。

ヨッシーのクッキー

7/9 ■BPS ■アクションパズル
■6,600円 ■4メガ・カートリッジ



［ファミコンから移植］フィールドに並べられたクッキーを，ルービック・キューブ風に移動させ，同じ形のクッキーで列をそろえて消していく。対CPUと対2Pによる対戦が可能。

スーパーハイインパクト

7/9 ■アクレイムジャパン ■フットボール
■8,800円 ■8メガ・カートリッジ



［海外から移植］アメフトの雰囲気を，キックオフから乱闘シーンまで再現。難易度や試合時間の設定ができ，特定の選手を一定時間パワーアップさせるターボチャージ機能を搭載している。

エイリアン3

7/9 ■アクレイムジャパン ■アクション
■8,800円 ■8メガ・カートリッジ



［海外から移植］ストーリーは，同名の映画を再現。不時着した宇宙船のコンピュータから与えられる任務を遂行し，ボスであるクイーン・エイリアンを倒さなければならない。全40ステージ。

ストリートファイターIIターボ

7/10 ■カプコン ■格闘アクション ■9,980円 ■20メガ・カートリッジ



［アーケードから移植］昨年6月に発売されたスーファミ版『ストII』をバージョンアップ。四天王の操作，同キャラ対戦，ゲーム全体の速度設定，ノーマル・モードのプレイが可能になった。



▶スーファミ版『ストII』を持っている人も買いたくなるほどのデキだ



◀昨年と同様に，今年も国技館で全国大会が開催されるぞ。今から腕をみがけ！

スーパーマリオコレクション

7/14 ■任天堂 ■アクション ■9,800円（込） ■16メガ・カートリッジ



［ファミコンから移植］いままでファミコン用ソフトとして発売された『スーパーマリオ』シリーズ4作品を収録。音楽，映像を手直しし，進行データの保存などの新設定も追加している。

ヨッシーのロードハンティング

7/14 ■任天堂 ■シューティング ■6,500円 ■8メガ・カートリッジ



〈スーパースコープ専用〉ストーリーは『スーパーマリオ』シリーズの外伝。主人公のマリオが，盗まれた12個の宝石を取り戻すべく，ヨッシーに乗って敵キャラを撃退していく3Dシューティング。

魍魎戦記MADARA2

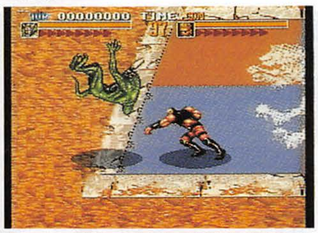
7/16 ■コナミ ■RPG ■9,800円 ■12メガ・カートリッジ



以前にファミコンでも発売された，人気コミック原作によるRPG。ファミコン版とちがい，ストーリーはゲーム用として書きおろされたオリジナル。現代世界が舞台となっている。

デスブレイド

7/16 ■アイマックス ■格闘アクション ■9,700円 ■12メガ・カートリッジ



［アーケードから移植］人間や怪物が，新たな国王を目指し，左右前後のあるフィールドでデスマッチを繰り広げる。5人のキャラクターの中から1人を選べる。対戦プレイでは同キャラ対戦が可能。

スーパーエアダイバー

7/16 ■アスミック ■シューティング ■8,900円 ■4メガ・カートリッジ



侵空してきた国籍不明の戦闘機とドッグ・ファイトを展開する。計器による状況の判断，重量規制を考慮した機体や武器選択といった要素を導入。高速処理チップ「D.S.P.」を搭載している。

化学者ハリーの波乱万丈

7/16 ■アルトロン ■アクション ■8,900円 ■8メガ・カートリッジ



［海外から輸入］凶暴なネズミのワナによって，身体を縮小されてしまった天才化学者のハリーを操作し，ガビョウや輪ゴムといった武器を手に，昆虫やネズミと戦うサイドビューのアクション。

サンリオワールドスマッシュボール

7/16 ■キャラクターソフト ■アクション ■6,980円 ■2メガ・カートリッジ



キティをはじめとした，サンリオ・キャラ同士のスマッシュボール。コートには，さまざまな仕掛けや障害物があり，一定ステージごとにキャラが成長。パスワードによる継続プレイが可能である。

全日本プロレス

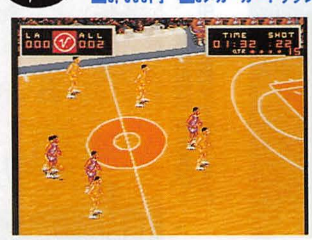
7/16 ■メサイヤ ■プロレス ■9,800円 ■16メガ・カートリッジ



ジャイアント馬場が率いるプロレス団体と契約し，16人の選手が実名で登場する。選手のクセや会場の臨場感も音声や映像で忠実に再現しており，TV中継のオープニング曲も演奏される。

マジックジョンソンのスーパースラムダンク

7/16 ■ヴァージンゲーム ■バスケットボール ■8,900円 ■8メガ・カートリッジ



［海外から輸入］バスケット界のスターであるマジック・ジョンソンがゲーム中のアドバイザーとして登場。28＋オールスター・チームで行なえる試合は，回転機能を駆使したフィールドで展開する。

メガロマニア〜時空大戦略

7/23 ■イマジニア ■SLG ■12,800円 ■8メガ・カートリッジ



［海外から移植］天上界の神々が主人公。3人のライバルを相手に，新惑星の神になることを目的とし，与えられた種族を操り，武器や防具を発展させて，ライバルの種族たちを壊滅させる。

ウイングコマンダー

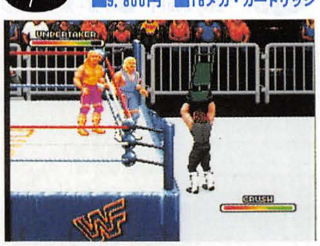
7/23 ■アスキー ■SLG ■9,800円 ■10メガ・カートリッジ



［海外から移植］主人公は地球連合軍の新米パイロットとして，艦内で情報を収集したり，与えられた任務を遂行していく。戦闘シーンは，宇宙船を操縦して敵艦隊と戦う3Dシューティングで展開。

WWFロイヤルランブル

7/23 ■アクレイムジャパン ■プロレス ■9,800円 ■16メガ・カートリッジ



［海外から移植］WWF所属のレスラー12人が登場。反則やフォールがルールに含まれない「ロイヤルランブル」をはじめ，プレイヤー同士の対戦，タッグによる対CPU戦といったモードが選択できる。

第3次スーパーロボット大戦

7/23 ■バンプレスト ■SLG ■9,800円 ■12メガ・カートリッジ



ガンダムやマジンガーZなど，TVアニメで活躍したロボットたちが多数登場。パイロットの能力も設定されており，どちらかの能力が劣っていると，本来の力を発揮できない。

スーパージェームスポンドII

7/23 ■ビクターエンタテインメント ■アクション ■8,800円 ■8メガ・カートリッジ



［海外から移植］悪の科学者に占拠されたオモチャ工場を，秘密組織の諜報員が奪回する。主人公は，体を伸ばして移動することもでき，飛行機や自動車などの乗り物に搭乗することもできる。

スーパー・バック・トゥ・ザ・フューチャーII

7/23 ■東芝EMI ■アクション ■9,000円 ■8メガ・カートリッジ



同名の洋画をゲーム化。架空の道具であるホバーボードに乗ったマーティーを操作して，敵キャラと戦い，障害物をかわしていく。操作に慣れるための練習モードも用意されている。

ニトロパンクスマイトヘッズ

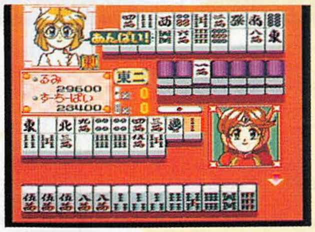
7/30 ■アイレム ■アクション ■8,800円 ■8メガ・カートリッジ



主人公であるニトロパンクスの髪は，ヘアスプレーで変形させ，振り回したり，投げつける道具にできる。それによって，敵キャラを倒したり，障害物を乗り越えたりすることが可能だ。

美少女雀士スーチーパイ

7/30 ■ジャレコ ■麻雀 ■9,700円 ■16メガ・カートリッジ



主人公をはじめ，登場する美少女雀士のデザインに，アニメ界で有名な園田健一を起用。数々の敵雀士を相手に進むストーリーや，トーナメント，フリー対戦といった三つのモードが楽しめる。



▶麻雀だけでなく，何種類かのミニゲームを楽しむこともできる



◀2画面にわたって，敵である美少女雀士のグラフィックが表示される

聖剣伝説2

7/30 ■スクウェア ■RPG ■9,800円 ■16メガ・カートリッジ



行動指定のウィンドウに，アイコンを円状に配置した「リングコマンド」を採用。また，戦闘では任意のキャラ以外の行動をコンピュータが制御。通常武器だけでなく，必殺技などの使用も可能。



▶前作であるゲームボーイ版のシステムに，さまざまな改良・追加がされた



◀空飛ぶ乗り物として，フラミーという名のカワイイ動物が登場する

大爆笑人生劇場～ドキドキ青春編

7/30 ■タイトー ■ボードゲーム ■8,800円 ■10メガ・カートリッジ



別売りのタップによって，最大4人までの同時プレイが可能な人生スゴロクの第2弾。今回は，中学～高校生までの青春時代をターゲットに。約10種類のミニゲームなど，多彩なイベントは健在。

パティームーン

7/30 ■バリエ ■アクションパズル ■8,900円 ■8メガ・カートリッジ



［海外から輸入］主人公を操作して，各ラウンドにいるロボットを飲み込んで，すべて出口に運びだすのが目的。敵キャラを飲み込むことによって，その能力を自分のものにすることが可能。

スーパーF1サーカス2

7/中 ■日本物産 ■レーシング ■9,500円 ■12メガ・カートリッジ



前作までの見おろし視点画面を3Dに一新。登場する団体やドライバーのデータとして，実名による93年度のものを登録。また，マシンのパーツ調整を自動的に行なう機能が新採用されている。

ワールドサッカー

7/16 ■ココナッツジャパン ■サッカー ■9,500円 ■4メガ・カートリッジ



［海外から移植］全64チーム，それぞれ16人の選手が登場。オプションとして，グラウンド・コンディション，風速，試合時間の設定，さらにオリジナル・チームの作成，保存が可能。

クレヨンしんちゃん～嵐を呼ぶ園児

7/30 ■バンダイ ■アクション ■9,500円（予価） ■12メガ・カートリッジ



同名コミックをゲーム化。主人公のしんちゃんが街を散歩するといった展開で，必殺技の「ぞうーさん」も遠慮なく登場。じゃんけん，旗揚げ，15パズルなどのミニゲームも用意されている。

宇宙の騎士テッカマンブレード

7/下 ■ベック ■アクション ■8,800円（予価） ■8メガ・カートリッジ



同名のTVアニメが原作。主人公のテッカマンがランサーや必殺技を武器に，敵ロボットたちを粉砕していく。ボスキャラとの戦闘は，1対1の形式で行なわれ，プレイヤー同士の対戦も可能。

バズー！魔法世界

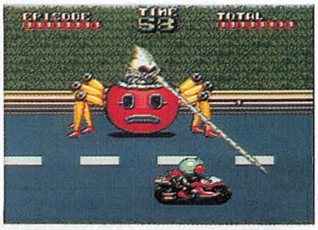
7/30 ■ホット・ビィ ■RPG ■9,800円 ■12メガ・カートリッジ



大魔道士になることを夢みる子供が主人公。ギルドでの儀式や，魔法学校の認定試験を経て，魔法を修得していく。そして，数々の仲間たちと，異次元モンスターとの戦いを繰り広げる。

仮面ライダーSD～出撃!!ライダーマシン

7/9 ■ユタカ・バンダイ ■アクション ■8,800円（予価） ■8メガ・カートリッジ



10人のSD仮面ライダーたちが敵組織を相手に，スーパーバイクに乗りながら，体当たりや必殺技といった攻撃でバトルレースを展開していく。プレイヤー同士による対戦も可能。

バトルドッジボールII

7月 ■バンプレスト ■ドッジボール ■9,600円 ■12メガ・カートリッジ



仮面ライダーなどのヒーローたちによるドッジボール。前作の必殺技や，経験値システムを継承。育てたキャラのパスワードで，オリジナル・チームの結成や，相手プレイヤーとの対戦が可能だ。

ソニックウィングス

7月 ■ビデオシステム ■シューティング ■8,900円 ■8メガ・カートリッジ



［アーケードから移植］現在でも，ロングヒットを記録している縦シューティング。主人公として，8人のパイロットが選択でき，それによって搭乗する機体や使用武器，ストーリーの展開が変化する。

スーパーファミコン新作発売予定日DataBase

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
8月5日	スーパー信長の野望〜全国版	SLG	光栄	8,800円
8月6日	ソードワールドSFC	RPG	T&Eソフト	(予)9,800円
	くにおくんのドッジボールだよ♥ 全員集合！	ドッジボール	テクノスジャパン	(予)9,600円
	Jリーグサッカー・プライムゴール	サッカー	ナムコ	8,500円
	スーパーパワーリーグ	野球	ハドソン	9,500円
	大仁田厚「FMW」	プロレス	ポニーキャニオン	9,800円
8月10日	スーパー競馬	競馬SLG	アイマックス	9,700円
	ラプラスの魔	RPG	やのまん	9,800円
8月25日	サラブレッドブリーダー	競馬SLG	ヘクト	9,700円
8月27日	樹帝戦紀	SLG	エニックス	9,600円
	東尾 修監修スーパープロ野球スタジアム	野球	徳間書店インターメディア	8,900円
	マリオとワリオ	マウスアクション	任天堂	6,800円
8月上旬	スーパーカジノ〜シーザースパレス	テーブル	ココナッツジャパン	8,980円
8月下旬	MVPベースボール	野球	アクレイムジャパン	8,800円
	美少女戦士セーラームーン	アクション	エンジェル	(予)9,800円
	★Xゾーン	SSシューティング	ケムコ	6,500円
	マザー2〜ギーグの逆襲	RPG	任天堂	未定
	トリネア	ARPG	やのまん	(予)9,800円
8月予定	キネシス	パズル	アルトロン	未定
	ワールドヒーローズ	格闘アクション	サンソフト	9,800円
	ヒューマンベースボール	野球	ヒューマン	(予)8,600円
9月10日	★ミスティッククエスト	RPG	スクウェア	7,900円
	スズカ8アワーズ	バイクレーシング	ナムコ	8,800円
9月17日	ファイナルセット	テニス	FORUM	8,500円
9月19日	トルネコの大冒険〜不思議のダンジョン	RPG	チュンソフト	9,600円
9月24日	★アークス・スピリッツ	ARPG	サミー	8,900円
	ダライアスフォース	シューティング	タイトー	(予)8,800円
	★ゴーゴードッジリーグ	ドッジボール	パック・イン・ビデオ	7,800円
9月上旬	ソルスティスII	ボードゲーム	EPICソニーレコード	9,500円
	戦国伝承	格闘アクション	データイースト	未定
9月中旬	★SD機動戦士ガンダム2	シューティング	エンジェル	(予)8,800円
9月下旬	ユートピア	SLG	EPICソニーレコード	9,500円
9月予定	ウイニングポスト	競馬SLG	光栄	12,800円
	NFLフットボール	フットボール	コナミ	未定
	★岡本綾子とマッチプレイゴルフ〜コ・オリナゴルフクラブINハワイ	ゴルフ	ツクダオリジナル	9,700円
	★マスターズ・遙かなるオーガスタ2	ゴルフ	T&Eソフト	(予)9,800円
	新日本プロレスリング〜超戦士IN闘強導夢	プロレス	バリエ	9,800円
	クラシックロード	競馬SLG	ビクターエンタテインメント	9,800円
	ホーリー・ストライカー	アクション	ヘクト	8,800円
	ランセイバー	アクション	ホリ電機	8,500円
	課長島 耕作〜ザ・スーパー・ビジネス・アドベンチャー	AVG	ユタカ・バンダイ	(予)9,800円
10月1日	ラスベガスドリーム	テーブル	イマジニア	9,800円
10月8日	スーパー競争馬〜風のシルフィード	競馬	キングレコード	9,300円
10月22日	★ラストショット	SLG	サミー	9,500円
10月29日	風林火山	将棋	ポニーキャニオン	8,800円
10月下旬	★バトルマスター〜究極の戦士たち	格闘アクション	東芝EMI	未定
	★美神伝説	レーシング	マジファクト	(予)9,800円
10月予定	スーパー麻雀2	麻雀	アイマックス	未定
	★はた山ハッチのパロ野球ニュース！実名版（仮）	野球	エポック社	未定
	SD飛龍の拳	アクション	カルチャーブレーン	9,800円
	超時空要塞マクロス（仮）	シューティング	ザムス	(予)8,800円
	装甲騎兵ボトムズ〜ザ・バトリングロード	シューティング	タカラ	9,800円
11月5日	アクタリオン	RPG	テクモ	(予)8,900円
11月19日	トップレーサー2	レーシング	ケムコ	未定
11月26日	アクセルブリッド	3Dシューティング	トミー	(予)9,800円
11月中旬	雀闘士銅羅王2	麻雀	パウ	未定
11月下旬	★実践！パチスロ必勝法	パチンコ	サミー	未定
	ソード・マニアック	アクション	東芝EMI	(予)8,600円
11月予定	★アルディーライトフット	アクション	アスキー	(予)9,800円
	ズール	シューティング	インフォコム	未定
	クールスポット	アクション	ヴァージンゲーム	8,900円
	ファーストクイーン	SLG	カルチャーブレーン	未定
	龍虎の拳	格闘アクション	ケイ・アミューズメントリース	(予)9,800円
	★パチスロラブストーリー	パチスロ	ココナッツジャパン	未定
	★鉄腕アトム	アクション	ザムス	9,000円
	キーパー	アクションパズル	データム・ポリスター	7,200円
	UNO	カードゲーム	トミー	8,500円
	アレサ	RPG	やのまん	(予)9,800円
	★スーパーホッケー'94	アイスホッケー	ヨネザワPR21	(予)8,900円
秋頃予定	★T2ザ・アーケードゲーム	SSシューティング	アクレイムジャパン	8,800円
	★若貴大相撲	相撲	イマジニア	未定
	アラジン	アクション	カプコン	未定
	フーチュン・クエスト（仮）	ボードゲーム	ザムス	(予)9,800円
	スーパー3Dベースボール	野球	ジャレコ	12,800円
	デザート・ファイター	シューティング	セタ	9,800円
	ミラクルガールズ	アクション	タカラ	8,800円
	ダウンタウン熱血べーすぼーる物語〜野球で勝負だ！くにおくん	野球	テクノスジャパン	(予)9,600円
	らんま1/2〜朱猫団的秘宝	RPG	東宝	(予)9,800円
	熱血バレーボール〜ニッポンチャチャチャ	バレーボール	パック・イン・ビデオ	(予)8,800円
	遊人 雀獣学園（仮）	麻雀	バリエ	(予)8,900円
	中嶋悟監修スーパーF1ヒーロー2（仮）	レーシング	バリエ	(予)9,800円
12月22日	スーパー・ドラッケン（仮）	RPG	ケムコ	未定
12月24日	★総合格闘技アストラルバウト2	格闘アクション	キングレコード	未定
12月上旬	超ゴジラ	アクション	東宝	(予)9,800円
12月中旬	バトルガールズ（仮）	ボードゲーム	パウ	未定

SSシューティング……スーパースコープ対応ソフト

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
12月中旬	サッカーキッド	サッカー	やのまん	未定
12月予定	スーパー将棋2	将棋	アイマックス	未定
	シェラザード伝説 黄金の帝国 第1章〜光と闇の序曲	RPG	カルチャーブレーン	(予)9,700円
	スーパー飛龍の拳スペシャル〜ファイティングウォーズ	格闘アクション	カルチャーブレーン	(予)9,700円
	★けろけろけろっぴの冒険日記〜眠れる森のけろりーぬ	RPG	キャラクターソフト	未定
	スーパー究極ハリキリスタジアム	野球	タイトー	未定
	キング・オブ・ザ・モンスターズ2	格闘アクション	タカラ	9,800円
	スーパー人生ゲーム	ボードゲーム	タカラ	9,800円
	メルヘンアドベンチャー・コットン100%	シューティング	データム・ポリスター	8,900円
	エスパークス〜異時空からの来訪者（仮）	ARPG	トミー	(予)9,500円
	★エースをねらえ！	テニス	日本テレネット	未定
	★剣勇伝説ヤイバ	ARPG	バンプレスト	9,800円
92年2月中旬	G2ジェノサイド	アクション	ケムコ	未定
94年予定	★アップルシード	アクション	ヴィジット	未定
	ノスフェラトゥ	アクション	セタ	未定
	★ポパイ（仮）	アクション	テクノスジャパン	未定
未定	お茶の間伝説	ボードゲーム	アイ・ジー・エス	未定
	鉄道王〜レイルロード・タイクーン	SLG	アイ・ジー・エス	未定
	R-TYPEIII	シューティング	アイレム	未定
	大工の源さん（仮）	アクション	アイレム	未定
	ワンダーブック	RPG	アスク講談社	未定
	グランプリジョッキー（仮）	競馬SLG	アスミック	未定
	鋼鉄の騎士2	SLG	アスミック	未定
	シヴィライゼーション（仮）	SLG	アスミック	未定
	バトルZEQUE伝（仮）	アクション	アスミック	未定
	カブキロックス	RPG	アトラス	未定
	レッド・オクトーバーを追え！	アクション	アルトロン	未定
	★草やきう	野球	イマジニア	未定
	夢幻の如く	RPG	インテック	未定
	ザ・心理ゲームII	占い	ヴィジット	未定
	ドラゴンクエストI・II	RPG	エニックス	未定
	★南国少年パプワくん（仮）	アクション	エニックス	未定
	★Ole！Ole！Jリーグ（仮）	サッカー	エポック社	未定
	B.O.B.（仮）	アクション	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定
	マスター・オブ・モンスターズ（仮）〜大魔王ガイアの誕生	SLG	カプコン	未定
	シェラザード伝説 黄金の帝国 第2章〜帝国の遺産	RPG	カルチャーブレーン	未定
	甲子園3	野球	ケイ・アミューズメントリース	未定
	プレヒストリック（仮）	アクション	ケムコ	未定
	スーパーノヴァ	シューティング	コピアシステム	未定
	がんばれゴエモン2〜奇天烈将軍マッギネス	アクション	コナミ	未定
	バスタード!!	未定	コブラ・チーム	未定
	★サンダーバード〜国際救助隊出撃せよ!!	アクション	コブラチーム・バンダイ	未定
	トリフ〜大西部アニマルの秘宝	SLG	サイクロン	未定
	ヴェルヌワールド（仮）	RPG	ザムス	未定
	ソウル&ソード（仮）	RPG	ザムス	9,800円
	高校サッカー〜全国制覇の夢	サッカー	サンソフト	8,000円
	モンスターメーカー3（仮）	RPG	ソフエル	未定
	★ソニックブラストマンII（仮）	アクション	タイトー	未定
	餓狼伝説2	格闘アクション	タカラ	未定
	ザ・ラストバトル	RPG	テイチク	未定
	テクモスーパーボール（仮）	アメフト	テクモ	未定
	おざなりダンジョン	RPG	データム・ポリスター	未定
	イースIV〜マスク・オブ・ザ・サン	ARPG	トンキンハウス	未定
	マサカリ伝説 RPG編	RPG	トンキンハウス	未定
	★ウイニングジョッキー（仮）	競馬	ナムコ	未定
	★スーパーパックランド（仮）	未定	ナムコ	未定
	★ブルークリスタルロッド（仮）	未定	ナムコ	未定
	幽☆遊☆白書（仮）	未定	ナムコ	未定
	★スーパーニチブツマージャン2全国制覇編	麻雀	日本物産	未定
	川釣り（仮）	フィッシング	パック・イン・ビデオ	未定
	★GS美神〜除霊師はナイスバディ	アクション	バナレックス・バンダイ	未定
	★デストラクティブ	SSシューティング	バンダイ	未定
	ガイアセイバー〜ヒーロー最大の作戦（仮）	RPG	バンプレスト	(予)9,800円
	★コンパチアイランド〜めざせ！お祭りヒーロー!!（仮）	アクション	バンプレスト	未定
	サンサーラナーガII	RPG	ビクターエンタテインメント	未定
	★テトリス武闘外伝	アクションパズル	BPS	未定
	フェイスボール2000	アクション	BPS	未定
	★スーパーファイヤープロレスリング（仮）	プロレス	ヒューマン	未定
	★ヒューマングランプリ2（仮）	レーシング	ヒューマン	未定
	宇宙の騎士テッカマンブレード	アクション	ベック	未定
	デバステイター	アクション	マイクロワールド	未定
	★競馬（仮）	競馬	ミサワエンターテインメント	未定
	ジミーコナーズのプロテニスツアー	テニス	ミサワエンターテインメント	未定
	★ワールドクラスラグビー2	ラグビー	ミサワエンターテインメント	未定
	バトルトード	アクション	メサイヤ	未定
	サージェント・サンダース・コンバット	SLG	ヨネザワPR21	9,800円
	トールキンの「指輪物語」第1話	RPG	ロジーク	未定
	ファイナルストレッチ	レーシング	ロジーク	未定

■発売中止が決定した作品……●将魔（サミー）
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スーパースラップショット（アルトロン）8月●スーパーチャイニーズワールド2〜宇宙一武闘大会（カルチャーブレーン）7月/9,500円→9月/9,800円●マジンガーZ（バンダイ）6月予定→6月25日●コスモポリスギャリバン（日本物産）6月18日/12メガ→6月11日/8メガ●プロ雀士 極（アテナ）6月中旬→6月11日●GP-1（アトラス）6月下旬→6月25日●トム&ジェリー（アルトロン）6月18日→6月25日

※先月号の本コーナーにおきまして掲載いたしました『プロ麻雀 極』の紹介欄で[パソコンから移植]となっていましたのは[スーパーファミコン・オリジナル]の誤りでした。読者ならびに関係者各位におわび申しあげるとともに，訂正させていただきます。

ファミリーコンピュータ

FAMILY COMPUTER



今月の売れ筋ソフト

10 HOT

『星のカービィ』『ジョイメカファイト』といった任天堂ブランドが，10位内に4本も姿を見せている。ブランドへの信頼感のなせるわざだろう。

1位（前1位）星のカービィ～夢の泉の物語 ●任天堂 ●6，500円(込)



2位（前2位）くにおくんの熱血サッカーリーグ ●テクノスジャパン ●6，500円



3位（★）ジョイメカファイト ●任天堂 ●4，900円(込)



4位（↑前7位）ヨッシーのクッキー ●任天堂 ●4，900円(込)



5位（前4位）ウルトラマン倶楽部～スポ根ファイト! ●バンダイ ●2，900円



6（再登場）スーパーマリオUSA ●任天堂●4，900円（込）

7（↑前9位）SDガンダム～ガンダムウォーズ ●バンダイ●2，900円

8（前8位）ファミスタ '93 ●ナムコ●4，900円

9（前6位）ロックマン5～ブルースの罠!？ ●カプコン●7，800円

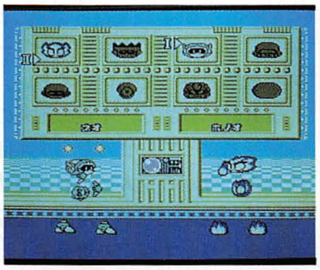
10（前5位）もえろ!ツインビー～シナモン博士を救え! ●コナミ●3，900円

裏技　史上最多キャラによる対戦格闘ゲーム

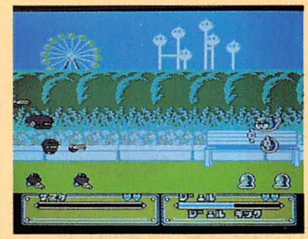
5月に発売された『ジョイメカファイト』。ファミコンではめずらしい対戦タイプの格闘ゲームである。が，本作には，めずらしいのひとことでかたづけてしまうには，あまりにも惜しい要素がある。

対戦モードにおいて使用できるキャラクター数が，これまでの同タイプの作品と比べて，圧倒的な数となっているのである。

1Pクエスト・モードにおいて，難易度を選択できる。この難易度をハードにし，クリアすることによって，対戦モードで使用できるキャラが，初期の8人から，1Pクエスト時に登場するザコキャラを含めた32体へと増加するのだ。さらに，ある条件を満たせばボスキャラとして登場した4体のキャラの選択も可能になる。(佐久間亮介)



◀対戦で使用できるキャラは，最終的には36体にも及ぶ。その条件とは？



ジョイメカファイト
■任天堂　■格闘アクション
■4，900円（税込）　■発売中

今月の新作

業務用，メガドライブなどへの移植によって，高い評価を得た『ぷよぷよ』が，ロム・カートリッジとして再びファミコンに登場する。また，コミックからのゲーム化『うしおととら』や，PCからの移植『FC原人』も，ファンならば期待がかかる。

うしおととら～深淵の大妖

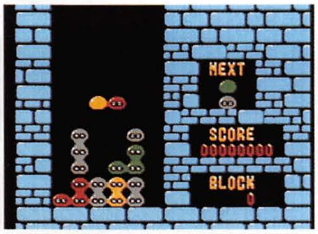
7/9　■ユタカ・バンダイ　■RPG　■7，800円（予価）　■3メガ・カートリッジ



週刊少年誌で連載中の同名コミックからのゲーム化。360度ワイド・スクリーン画面，フルアニメで表現される戦闘シーンと，斬新な手法を積極的に取り入れている。原作でおなじみのキャラも登場。

ぷよぷよ

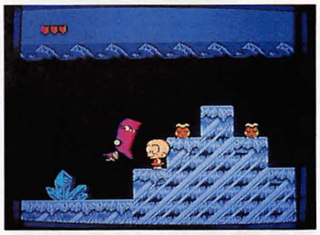
7/23　■徳間書店インターメディア　■アクションパズル　■5，900円（予価）　■1メガ・カートリッジ



［ディスクより移植］同色のブロックを縦横に四つ以上つなげ，画面内より消していくパズルゲーム。人対人の対戦モードでは，降ってくる"おじゃまぷよ"の制限を設定できるように改善されている。

FC原人

7/30　■ハドソン　■アクション　■5，800円　■3メガ・カートリッジ



PCエンジンを核として展開されていたシリーズが，ついにファミコンに登場。基本システムは継承し，ファミコンにおいて，明るく楽しい原人の活躍を再現。独特のユニークなアクションが楽しめる。

甲竜伝記ヴィルガスト外伝

7/下　■エンジェル　■ARPG　■8，000円（予価）　■3メガ・カートリッジ



世界に迫った危機を救うため，仲間とともに戦いの旅へとでる。敵との戦闘は，横視点によるアクション・ゲームとして勝敗が決せられる。使用するキャラクターにより，独自のアクションが楽しめる。

ファミリーコンピュータ新作発売予定日DataBase

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
8月上旬	★ドラゴンボールZ外伝～サイヤ人絶滅計画	カードRPG	バンダイ	(予)7,800円
8月下旬	★クレヨンしんちゃん～オラとポイポイ	パズル	バンダイ	(予)5，800円
	★クレヨンしんちゃん	データック	バンダイ	(予)2，600円
9月中旬	★パチスロアドベンチャー2	パチスロ	ココナッツジャパン	6，800円
9月下旬	なかよしといっしょ	RPG	ユタカ・バンダイ	(予)7，800円
9月予定	★けろっぴとけろりーぬのスプラッシュボム！	アクションパズル	キャラクターソフト	4，980円
10月上旬	大工の源さん2～赤毛のダンの逆襲	アクション	アイレム	(予)6，800円
11月上旬	アルマジロII	アクション	アイ・ジー・エス	6，900円
11月予定	PRG人生ゲーム	ボードゲーム	タカラ	7，800円
秋頃予定	ロックマン6	アクション	カプコン	(予)7，800円
未定	少年魔術師インディー	RPG	アイ・ジー・エス	未定
	オーバーロード	SLG	アルトロン	未定
	レッド・オクトーバーを追え！	アクション	アルトロン	未定
	ZARK LEGEND～大魔王ザーク伝説	アクション	ジェイアンドユー	7，800円
	スペースオペラ～大いなる神々	RPG	ソフトウェア興業	未定
	グローブビート	ボクシング	タイトー	未定
	ハリキリバレー	バレーボール	タイトー	未定
	マサカリ伝説金太郎 アクション編	アクション	トンキンハウス	未定
	★ろくでなしブルース	アクション	バンダイ	(予)7，800円

■発売中止が決定した作品……●ソルダム（ジャレコ）　■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●パチ夫くん5（ココナッツジャパン）6月中旬→6月11日



PCエンジン

PC ENGINE

今月の売れ筋ソフト

1 HOT 10

最近再販された『ゼロヨンⅡ』がランキングを征した。Jリーグブームにのって『グレイテストイレブン』もランクイン。今月は続編モノが8作も占めた。

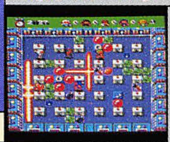
順位	前回	タイトル	メーカー	価格
1位	再登場	ゼロヨンチャンプⅡ	メディアリング	7,800円
2位	↑前6位	PC原人3	ハドソン	7,200円
3位	前2位	CAL Ⅱ	NECアベニュー	7,800円
4位	前1位	雀偵物語3～セイバーエンジェル	アトラス	7,800円
5位	↑前7位	ボンバーマン '93	ハドソン	6,500円
6	★	Jリーグ・グレイテストイレブン	日本物産	7,400円
7	前3位	ウインズ・オブ・サンダー	ハドソン	6,800円
8	前4位	天使の詩Ⅱ～堕天使の選択	RIOT	7,800円
9	前8位	ダンジョンエクスプローラⅡ	ハドソン	6,800円
10	再登場	トップをねらえ! GunBuster Vol.2	リバーヒルソフト	7,200円











大御所見参

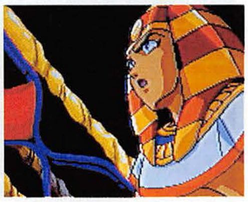
待たせたな，カブキ団十郎様の登場だぁ!

PCエンジン界でも1，2を争う人気シリーズ『天外魔境』。その新作がいよいよ今月発売されるぞ。

3作目にあたるこの『風雲カブキ伝』は，同シリーズの外伝的なストーリー。そのノリは前作までと比べても勝るとも劣らない，というより，ノリのよさではシリーズ中最高と言ってもいいくらい。

『Ⅱ』に登場し，主役の卍丸の人気をも食ってしまったカブキ団十郎が，今回の主人公。召還魔法を操る流浪の踊り子・阿国，必殺奥義をくりだす仮面の貴公子・世阿弥，モンゴル相撲のチャンピオン・富士山の3人の仲間とともに，大門教に立ち向かうのだ。

今回のストーリーはスケールがでかい！ 京都の女がさらわれた事件を追ううちに，舞台はジパングを越えて英国はロンドンへと移っていく。ビッグベンやストーンヘンジ，果てはネッシーやジェットモグラなど，ロンドン名物もたっぷり登場するぞ。



▶ボスキャラが歌う歌のジャンルも多彩だ。どんな歌曲なのか楽しみ



▶フィールド画面。マップは前作の1／8程度だがイベントはほぼ同数

システム的にも大幅にパワーアップ。戦闘シーンはサイドビュー画面に改良され，迫力が倍増だ。

そして今回の目玉は前代未聞のミュージカル・シーン。途中にでてくるボスキャラが，フル・オーケストラにのって，歌いながら登場するのだ。

ビジュアル・シーンもあいかわらずゼイタクに使われているし，声優として牧瀬里穂や久米 明などを起用したりと，演出面も豪華。

おもしろおかしい話にする，というコンセプトどおり，そのオチャラケぐあいは天下一品。ストーリーは前作と独立しているから，はじめてプレイする人も安心だ。PCユーザーなら，一度は試してみる価値アリだぞ。 （大出綾太）



天外魔境・風雲カブキ伝

■ハドソン ■RPG
■7,800円 ■7月10日発売予定



▲今回の旅は京都からスタート。そして舞台は海を越えシリーズ初の海外へと…



▲サイドビューの戦闘画面では，阿国の召還魔法もドハデに表現しているのだ

今月の新作

大作『カブキ伝』がいよいよ登場。ヒット・メーカー・シリーズなだけに，本作も期待できそうだ。ほかにも『卒業』『眠れぬ夜』『ウィズⅠ・Ⅱ』『CD電人』など，注目作も多い。最近は良作がそろっているPCエンジン，これなら当分安心かも？

天外魔境・風雲カブキ伝

7/10 ■ハドソン ■RPG
■7,800円 ■スーパーCD-ROM²



『天外魔境』の外伝的作品。前作で登場した名わき役，カブキ団十郎が主人公。横方向バトル，ボスキャラが歌う歌劇シーンなど，新要素も多彩。牧瀬里穂がヒロイン・阿国役で声の出演をしている。

1552天下大乱

7/16 ■アスク講談社 ■SLG
■8,800円 ■スーパーCD-ROM²



戦国時代の乱世を描いたリアルタイムSLG。他国の情報は部下からの調査報告でしか見えなかったり，内政は指示をだすだけで部下がとりしきるなど，現実に沿ったつくりになっている。マウス対応。

ミスティック・フォーミュラ

7/23 ■マイクロキャビン ■アクション
■7,800円 ■スーパーCD-ROM²



魔法と機械が混在する時代の地球を舞台にしたアクション・シューティング。マイキャラは戦士，女戦士，魔法使い，呪装機兵（ロボット）の4人から選択できる。2人同時プレイ可能，全9ステージ。

ウィザードリィⅠ・Ⅱ

7/23　■ナグザット　■RPG　■8,400円　■スーパーCD－ROM²



［海外から移植］古典的RPG作品の第1作，第2作がカップリングで登場。6人のパーティを組み，モンスターのはびこるダンジョンへと足を踏み入れる。すでに発売中の『V』とキャラの転送が可能。

ブラックホールアサルト

7/23　■マイクロネット　■格闘アクション　■6,800円　■スーパーCD－ROM²



［海外から移植］メガドライブでも発売されている格闘アクション・ゲームを移植。ロボット戦闘機のパイロットとなり，アキロフ星人との戦いにおもむく。ゲーム途中に挿入されるビジュアルも秀逸。

卒業～グラデュエーション

7/30　■NECアベニュー　■SLG　■7,800円　■スーパーCD－ROM²



［パソコンから移植］女子校の教師となり，5人の教え子たちを一流大学に進学させるのが目的。性格を考慮した指導をしなければならない。声優による校歌斉唱や主題歌などが新たに加わっている。



▶パソコンで大ヒットした本作がPCに。待ちこがれていた人も多いのでは？



◀すぐに不機嫌になったり，不良化したり。教師という職業はむずかしいものです

原 由子の眠れぬ夜の小さなお話

7/30　■NECホームエレクトロニクス　■AVG　■6,800円　■スーパーCD－ROM²



サザンオールスターズの原由子が描いた同名絵本をCD－ROMに。途中，ミニゲームも用意されているが，ゲームというよりは，電子絵本といったつくりで，子どもから大人まで楽しめる。マウス対応。



▶画面のあちこちをクリックすることで，メルヘンチックな物語が進行していく



◀BGM，ナレーションも原由子が担当。ほのぼのした世界を楽しんでください

CD電人～ロカビリー天国

7/30　■ハドソン　■シューティング　■6,800円　■スーパーCD－ROM²



Huカードで発売されている『PC電人』が，CDにリニューアル。ベースはそのままで，ステージ構成やパワーアップ・パターンが変更されている。7人いる仲間との合体攻撃や協力攻撃は今回も健在。

サマーカーニバル'93・ネクスザールスペシャル

7/下　■ナグザット　■シューティング　■4,980円(予)　■スーパーCD－ROM²



昨年12月に発売された『ネクスザール』に，スコア・アタックとタイム・アタックの各モードを追加した特別バージョン。かわりにビジュアル・シーンは削除されている。サマーカーニバル公認ソフト。

PCエンジン新作発売予定日DataBase

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Huカード				
未定	ギャラクシーフォース	3Dシューティング	NECアベニュー	未定
	ヘルファイヤー	シューティング	NECアベニュー	未定
	21エモン～めざせホテル王	ボードゲーム	NECホームエレクトロニクス	未定
	ホッパーキャット	アクション	NECホームエレクトロニクス	未定
	★アドベンチャー・オブ・マミーヘッド	アクション	タイトー	未定
	オフ・ザ・ウォール	アクション	テンゲン	未定
	ピーターパックラット	アクション	テンゲン	未定
	ポピルズ	パズル	テンゲン	未定
	マーブルマッドネス	アクション	テンゲン	未定
	ダイノフォース	シューティング	ユニポスト・オブ・ジャパン	未定
▼CD－ROM²				
未定	スペースファンタジーゾーン	3Dシューティング	NECアベニュー	未定
	芸者ウォリアーズ	アクション	タイトー	未定
▼スーパーCD－ROM²				
8月6日	チャンピオンシップラリー	レーシング	インテック	7,800円
	サイキック・ディテクティブ・シリーズVol.4～オルゴール	AVG	データウエスト	7,600円
	ラングリッサー～光輝（ひかり）の末裔	RPG	メサイヤ	7,900円
8月上旬	麻雀オン・ザ・ビーチ	麻雀	NECアベニュー	未定
	もってけたまご	アクション	ナグザット	(予)6,400円
8月下旬	スーパーダライアスⅡ	シューティング	NECアベニュー	7,800円
夏頃予定	モンスターメーカー～闇の竜騎士	RPG	NECアベニュー	7,800円
9月24日	真・女神転生	RPG	アトラス	(予)8,800円
	PCココロン	アクション	シュールド・ウェーブ	7,800円
	メタル・エンジェル	SLG	パック・イン・ビデオ	(予)7,800円
9月30日	機動警察パトレイバー～グリフォン編	デジタルコミック	リバーヒルソフト	7,200円
9月下旬	麻雀クリニックスペシャル	麻雀	ナグザット	未定
9月予定	風の伝説ザナドゥ	ARPG	NECホームエレクトロニクス	未定
	マジクール	RPG	NECホームエレクトロニクス	6,800円
	蒼き狼と白き牝鹿～元朝秘史	SLG	光栄	11,800円
	三國志Ⅲ	SLG	光栄	14,800円
	伊賀忍伝凱王	アクション	日本物産	7,900円
	★マイト＆マジック・ブックⅢ	RPG	ハドソン	未定
	幽☆遊☆白書～闇勝負!!暗黒武術会（仮）	3Dシューティング	バンプレスト	(予)8,800円
	ルイン	RPG	ビクターエンタテインメント	8,800円
	スタートリング・オデッセイ	RPG	レイ・フォース	8,200円
10月22日	麻雀レモンエンジェル	麻雀	ホームデータ	7,800円
10月上旬	★秘密の花園	AVG	徳間書店インターメディア	7,800円
	ダウンタウン熱血物語	アクション	ナグザット	未定
10月予定	悪魔城ドラキュラX～血の輪廻（ロンド）	アクション	コナミ	未定
	インペリアル・フォース	SLG	シュールド・ウェーブ	7,800円
	フェイスボール	アクション	リバーヒルソフト	未定
11月予定	闇の血族	AVG	ナグザット	未定
秋頃予定	アンジェラス２～ホーリーナイト	AVG	アスミック	未定
	シルフィア	シューティング	トンキンハウス	未定
	ソードマスター	RPG	ライトスタッフ	未定
12月上旬	ゴジラ爆闘烈伝	アクション	東宝	(予)8,800円
12月予定	エメラルドドラゴン	RPG	NECホームエレクトロニクス	未定
	★風霧	アクション	ナグザット	未定
	サークⅢ（仮）	ARPG	日本テレネット	未定
	イースⅣ～The Dawn Of Ys	ARPG	ハドソン	未定
年末予定	フレイ～サーク外伝（仮）	アクション	マイクロキャビン	未定
	ブルーフォレスト物語（仮）	RPG	ライトスタッフ	未定
94年1月予定	ウィザードリィⅢ・Ⅳ	RPG	ナグザット	未定
94年2月予定	コズミックファンタジー4～銀河少年伝説（仮）	RPG	レーザーソフト	未定
未定	断層都市 ストレイロード	RPG	アイ・ジー・エス	未定
	★PD3（仮）	RPG	アイレム	未定
	アルガノス	アクション	インテック	(予)7,800円
	ギャラクシー刑事ガイバン	アクション	インテック	7,800円
	ストライダー飛竜	アクション	NECアベニュー	未定
	チキチキボーイズ	アクション	NECアベニュー	未定
	天地を喰らう	アクション	NECアベニュー	未定
	ドラゴンナイトⅢ	RPG	NECアベニュー	未定
	ブランディッシュ	ARPG	NECホームエレクトロニクス	未定
	ぽっぷるメイル	アクション	NECホームエレクトロニクス	未定
	★ミサイルファイター（仮）	シューティング	NECホームエレクトロニクス	未定
	女神天国（パラダイス）	RPG	NECホームエレクトロニクス	未定
	サイレントメビウス	AVG	角川メディア・オフィス	未定
	★機装ルーガ	SLG	工画堂スタジオ	未定
	YAWARA！２	オムニバス	ソフィックス	未定
	★クイズ女子高文化祭	クイズ	ナグザット	未定
	オーロラクエスト～おたくの星座 イン・アナザー・ワールド	RPG	パック・イン・ビデオ	未定
	パラディオン	SLG	パック・イン・ビデオ	未定
	★天外魔境Ⅲ（仮）	RPG	ハドソン	未定
	超英雄伝説～ダイナスティックヒーロー	ARPG	ハドソン	未定
	ブラッドギア	ARPG	ハドソン	未定
	★ボンバーマン'94（仮）	アクション	ハドソン	未定
	ロードス島戦記Ⅱ	RPG	ハドソン	未定
	★美少女戦士セーラームーン（仮）	デジタルコミック	バンプレスト	未定
	アルシャーク	RPG	ビクターエンタテインメント	未定
	とらべらーず！～伝説をぶっとばせ	RPG	ビクターエンタテインメント	未定
	ただいま勇者募集中	ボードゲーム	ヒューマン	未定
	★スターブレイカー	RPG	レイ・フォース	未定
▼アーケードカード専用スーパーCD－ROM²				
12月予定	★餓狼伝説２	格闘アクション	ハドソン	(予)6,000円
来春予定	★龍虎の拳	格闘アクション	ハドソン	(予)6,000円
94年予定	★ワールドヒーローズ２	格闘アクション	ハドソン	(予)6,000円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●レインボーアイランド（NECアベニュー）6月下旬→6月30日



メガドライブ

MEGA DRIVE

今月の売れ筋ソフト

10 HOT

『餓狼伝説』が堂々の2か月連続1位。今は格闘ゲームが旬だから，当然の結果と言えるのかもしれない。とすると，あのゲームが発売されれば，やはり？

順位	タイトル	メーカー・価格	前回
1位	餓狼伝説〜宿命の対決 	●セガ ●8，800円	前1位
2位	ぷよぷよ 	●セガ ●4，800円	↑前3位
3位	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 	●セガ ●6，800円	前2位
4位	シャイニング・フォース〜神々の遺産 	●セガ ●8，700円	再登場
5位	NBAプロバスケットボール〜ブルズVSレイカーズ 	●エレクトロニック・アーツ・ビクター ●9，800円	前5位
6	らんま1/2〜白蘭愛歌	●メサイヤ●8，300円	★
7	セガ・クラシック	●セガ●2，980円	★
8	スイッチ	●セガ●8，800円	★
9	ファイナルファイトCD	●セガ●8，800円	★
10	アフターバーナーIII	●CSK総合研究所●8，400円	再登場

熱波襲来

期待の新作，ぞくぞく登場！

ここ最近のメガドライブ関連で1番のニュースといえば，やはりカプコン製格闘ゲームの移植開始だろう。

現在発売中のメガCD用ソフト『ファイナルファイトCD』もかなりのデキだし，発売が伸びてしまった『ストリートファイターIIダッシュ』も強力なタイトルだ。

その『ダッシュ』の発売時期が9月と決定し，タイトルも新たに『ストリートファイターIIダッシュ・プラス』と変更された。さらには24メガの大容量ロムを使用しており，ただの『ダッシュ』の移植とはひと味ちがう作品になっているようだ。

タイトルのうしろにくっついた「プラス」についてだが，現段階ではこのプラスの要素とはなにか，というところまでは公開されていない。が，もしかして？……と期待せずにはいられないだろう。

また，アーケード・ゲームからの移植作品だけがメガドライブの魅力ではない。メガドライブだけでしかプレイできない作品だって数多くあるのだ。

そんな中でも1番注目したいのが『ザ・スーパー忍II』。前作も，ゲーム・センターに置いても十分通用するほどの完成度を誇っていたが，今回は容量も倍となり，よりすばらしいゲームに仕上がっている。

こういったメガドライブのオリジナル作品が増えると，「あのゲームをやりたいからメガドライブを買う」という人も，増えてくるのではないだろうか？　リニューアルして本体価格もグンと下がったことだし，これからも新規ユーザーを開拓するために，オリジナル作品をどんどん発売してほしいものだ。



▲ついに発売時期が決まった『ダッシュ・プラス』。ヤキモキした人も多いかな？

今後のゆくえは？

さて，メガドライブ本体は，わりと好調に独自の路線を突っ走っているが，それとは対照的に，その性能を存分に発揮できないまま伸び悩んでいる感があるのがメガCD。その最大の原因は，ソフトのラインナップの弱さだろう。だが最近になって，ジャンル的にもいろいろなソフトが登場してきた。

その例として，今月発売予定の『ダイナミックカントリークラブ』を挙げよう。今まではどちらかといえばゲームマニア向けのラインナップが多かったメガCDだけに，こうした反射神経を必要としないゲームが登場することは，新しいユーザー層を開拓するという意味で非常に有利と言えるのではないだろうか。会社帰りにゲーム・センターでゴルフゲームを楽しんでいたお父さんたちが，家に帰ってゆっくりプレイできると知ったら，本体の購入を検討してくれたりして（笑）？（西部雅子）



▶容量が倍になり，演出もおもしろさも倍増した『スーパー忍II』。オリジナル・ゲームの代表作だ



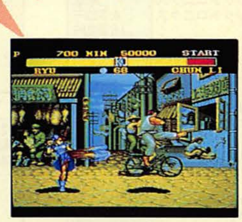
◀メガCDの新作ソフト・ラインナップが，もっと豊富になってくれればいいのになぁ

メガドライブ2（12，800円）と『ストIIダッシュ・プラス』（仮に10，000円とする）を足すと……？

12,800　メガドライブ2本体
＋）10,000　（仮金額）『ストIIダッシュ・プラス』

しめて，22,800円 ナリ!!

安さも魅力の一つと言われている，メガドラ2。そこで『ストIIダッシュ・プラス』とメガドラ2本体を同時に購入した場合の金額を計算してみた。スーファミやPCエンジンの場合とくらべみてほしい。



▲約2万円でメガドライブ本体と同時購入できてしまう。うーん，安い！？

楽しさ倍増 周辺機器も充実！

メガドライブの周辺機器が，最近になって充実してきた。

まずは，4人まで同時にゲームが楽しめる「セガタップ」。これを使うと，『プロストライカー』では，2人対2人で対戦することが可能になる。また，9月17日発売の『ガントレット』では，4人で協力して敵に立ち向かっていく。今までゲームといえば1～2人でプレイするのがふつうだったけど，これからは多人数で遊べるゲームがぞくぞくと登場するかも。

おつぎは「セガマウス」。パソコンではすっかりおなじみの周辺機器だ。メガドラでは最近，パソコンからの移植が活発になってきた。そのなかにはマウスによる操作をウリとしている作品もあり，そのまま移植すれば当然マウス対応となる。もちろんコントローラでも操作可能だけど，せっかく対応しているのだから，ぜひマウスでプレイしてほしいな。

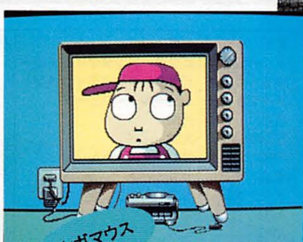


▲パソコンからの移植作品も，「セガマウス」（4月23日発売／五千円）を使ってプレイすれば，オリジナルの持ち味を損なわずにゲームが楽しめるかも？『雀皇登龍門』『マーブルマッドネス』などが対応予定

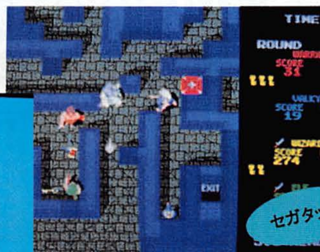


▲コントロール2の端子に差し込むことにより，四つまでパッドが接続可能。最高5人同時プレイができる「セガタップ」（4月23日発売／三千円）。『コラムスIII』などが対応の予定

対応ソフトの代表例



▲構想に3年も費やしただけあって，かなりのデキ。人間の心理を利用したゲーム（スイッチ）



▲タップを使えば，アーケードと同じ4人同時プレイができる。4人で協力して出口を探せ（ガントレット）

今月の新作

先月は海外モノが多かったが，今月は国内作品がめじろ押し。なかでも『シルフィード』や『バリアーム』といった数少ないシューティングは見逃せない作品だ。海外からの移植作品である『モンキーアイランド』も，イチオシだぞ。

ダイナミックカントリークラブ

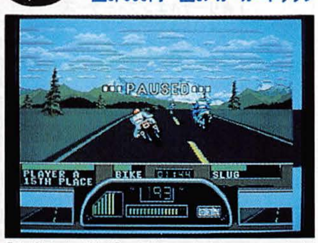
7/16　■セガ　■ゴルフ　■7,800円　■CD－ROM



［アーケードから移植］トーナメントをはじめとする，四つのゲームモードを搭載したゴルフゲーム。コースの傾斜や起伏はポリゴンで表現している。キャディのアドバイスは肉声でも出力される。

ロード・ラッシュII

7/23　■エレクトロニック・アーツ・ビクター　■アクション　■8,900円　■8メガ・カートリッジ



［海外から移植］公道でバイクレースを行なう，『ロード・ラッシュ』の続編。使える武器も増え，前作にはなかった2人同時プレイも，上下の2画面分割方式によって可能になった。全5コース。

聖魔伝説3×3EYES

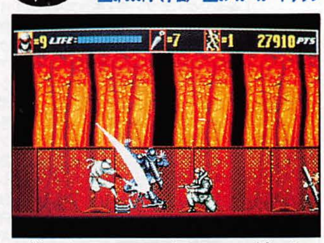
7/23　■セガ　■RPG　■8,800円　■CD－ROM



週刊誌に連載中の超人気コミックが原作。戦闘シーンのアニメは，アクション・ゲーム並のパターン数を持つ。ストーリー設定は原作どおり。オリジナルの書き下ろしキャラやストーリーも満載。

ザ・スーパー忍II

7/23　■セガ　■アクション　■6,800円（予価）　■8メガ・カートリッジ



横スクロールのアクション・ゲーム。基本システムは前作と変わりはないが，演出・グラフィック面でパワーアップした。また，飛び蹴りやダッシュ，天井につかまるなどのアクションも追加。

NBAプレイオフ～ブルズVSブレイザーズ

7/30　■エレクトロニック・アーツ・ビクター　■バスケットボール　■8,900円　■8メガ・カートリッジ



［海外から移植］NBA公認のソフト。昨年の優勝を争ったブルズとブレイザーズがゲームの中心になっている。合計20チームを網羅した，本格派バスケットボール・ゲーム。

シルフィード

7/30　■ゲームアーツ　■シューティング　■8,800円　■CD－ROM



ポリゴン処理された画面で構成されている，3Dの縦スクロール・シューティング。背景の山などはフラクタル理論を用いて表現されている。メインとオプションの2種類の武器を使って進んでいく。



▲グラフィックもさることながら，処理速度もそうとうなものだ



▲プログラムの技術が集結している『シルフィード』。ぜひ，プレイしてほしい！

モンキーアイランド

7/30　■ビクターエンタテインメント　■AVG　■8,800円　■CD－ROM



［海外から移植］コマンド選択方式のAVG。主人公は，立派な海賊になることが夢だという少年。グラフィックは，ルーカス・アーツ社独自のSCUMMシステムを使用。セガマウスにも対応している。

サイボーグ009

7/下 ■RIOT ■アクション ■7,800円 ■CD－ROM



石ノ森章太郎原作の人気漫画が原作の，アクション・ゲーム。主人公の009こと島村ジョーを操作して，悪の組織ブラックゴーストを倒すことが目的。もちろん「加速装置」も使用可能だ。



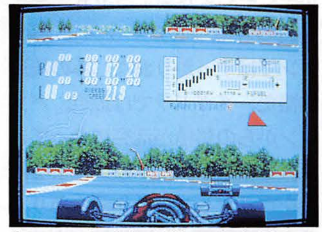
▶オープニングにはテレビアニメと同じ曲が使用されているのだ（涙）



◀愛のため，そして戦いを忘れた人のために，サイボーグ戦士は戦う

F1サーカスCD

7/下 ■日本物産 ■レーシング ■8,800円 ■CD－ROM



［PCエンジンから移植］3D視点を採用したレースゲーム。レース画面がドライバーズ・アイになっているのも新しい要素の一つ。四つのチャレンジ・モードを経て，F1パイロットを目指す。

バリアーム

7/下 ■ヒューマン ■シューティング ■7,500円 ■CD－ROM



横スクロールのシューティング。武器は全部で4タイプあり，それぞれ最高3段階までパワーアップする。ショットが最強状態か，またはアイテムを取ると，ロボットに変形する。全7面。

メガドライブ新作発売予定日DataBase

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼カートリッジ				
8月6日	ロケットナイトアドベンチャーズ	アクション	コナミ	7,800円
	コラムスⅢ～対決！コラムスワールド（仮）	アクションパズル	セガ	（予）6,000円
8月10日	ウィザード・オブ・イモータル	アクション	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
8月13日	マーブルマッドネス	アクション	テンゲン	6,800円
8月20日	キリング・ゲーム・ショー（仮）	アクションパズル	エレクトロニック・アーツ・ビクター	8,900円
8月27日	ああ播磨灘	相撲	セガ	（予）7,800円
8月予定	エコー・ザ・ドルフィン	アクション	セガ	（予）6,800円
	タイムドミネーター	アクション	ビック東海	（予）8,500円
9月10日	ミュータントリーグ・フットボール	フットボール	エレクトロニック・アーツ・ビクター	8,900円
9月17日	ガントレット	アクション	テンゲン	7,800円
9月24日	B.O.B.（仮）	アクション	エレクトロニック・アーツ・ビクター	8,900円
9月下旬	MIG29	フライトSLG	テンゲン	（予）7,800円
9月予定	ストリートファイターⅡダッシュプラス	格闘アクション	カプコン	未定
	信長の野望～全国版	SLG	光栄	8,800円
	ガンスターヒーローズ	アクション	セガ	（予）6,800円
	雀皇登龍門	麻雀	セガ	（予）6,800円
	ペブルビーチの波濤	ゴルフ	セガ	未定
	マクドナルド～トレジャーランド・アドベンチャー	アクション	セガ	（予）6,800円
	★R.B.I.'93ベースボール	野球	テンゲン	7,800円
10月下旬	レースドライビン	レーシング	テンゲン	（予）6,800円
10月予定	クールスポット	アクション	ヴァージンゲーム	8,000円
	★キング・オブ・ザ・モンスターズ	格闘アクション	セガ	（予）8,800円
	シャイニング・フォースⅡ	RPG	セガ	（予）8,800円
	パーティークイズMEGA Q	クイズ	セガ	（予）6,800円
	モンスターワールドⅣ（仮）	アクション	セガ	（予）6,800円
	バトルマニア大吟醸	シューティング	ビック東海	（予）8,500円
11月予定	アリズ・ボクシング（仮）	ボクシング	ヴァージンゲーム	8,000円
	★ピットファイターⅡ	格闘アクション	テンゲン	8,900円
秋頃予定	バンパイヤ・キラー	アクション	コナミ	未定
	パノラマコットン	3Dシューティング	サクセス	未定
	ロードライアット	レーシング	テンゲン	未定
12月予定	★ポピュラスⅡ	SLG	ヴァージンゲーム	（予）8,000円
	ファンタシースターⅣ	RPG	セガ	（予）8,800円
	幽☆遊☆白書外伝	AVG	セガ	（予）8,800円
年末予定	★リーサルエンフォーサーズ	シューティング	コナミ	未定
未定	センチュリオン（仮）	アクション	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定
	魔天の創滅	RPG	講談社総研	8,900円
	★エアロ・ザ・アクロバット（仮）	アクション	サンソフト	（予）6,800円
	★ブラスターマスター	アクション	サンソフト	（予）6,800円
	★ダイナブラザーズ2	SLG	CSK総合研究所	未定
	デビルバスター	アクション	シムス	未定
	F－1コンストラクターズ（仮）	SLG	セガ	未定
	クラスティーズ・ファン・ハウス（仮）	アクション	セガ	未定
	サージングオーラ～時の呪法師	RPG	セガ	（予）8,800円
	ザ・シンプソンズ～バードVSザ・スペースミュータント（仮）	アクション	セガ	未定
	シャイニング・ローグ	RPG	セガ	未定
	スーパーレッスルマニア	プロレス	セガ	未定
	ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	アクション	セガ	未定
	ターミネーター	アクション	セガ	未定
	ターミネーターⅡ（仮）	シューティング	セガ	未定
	チャックロック（仮）	アクション	セガ	未定
	超人スパーク	アクション	セガ	未定
	沈黙の艦隊	AVG	セガ	未定
	忍者外伝	アクション	セガ	（予）6,800円
	バーチャレーシング	レーシング	セガ	未定
	ベアナックルⅢ	アクション	セガ	未定
	マルチ野球（仮）	野球	セガ	未定
	ハイブリッドフトント	SLG	セガ	未定
	★デビスカップ	テニス	テンゲン	未定
	洗脳ゲームテキ・パキ	アクションパズル	東亜プラン	未定
	ローリングサンダー3	アクション	ナムコ	未定
	メタルファング	アクション	ビクターエンタテインメント	未定
	エイリアン³	アクション	ビック東海	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼メガCD				
8月6日	江川卓のスーパーリーグCD	野球	セガ	（予）7,800円
	慶応遊撃隊	シューティング	ビクターエンタテインメント	7,400円
8月27日	雀豪ワールドカップ	麻雀	ビクターエンタテインメント	8,200円
8月予定	Pop'n Land	アクション	シュールド・ウェーブ	7,800円
9月予定	★蒼き狼と白き牝鹿～元朝秘史	SLG	光栄	11,800円
	★ウイニングポスト	競馬SLG	光栄	12,800円
	アルシャーク	RPG	サンド・ストーム	（予）8,800円
	アルスラーン戦記	SLG	セガ	（予）7,800円
	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	アクション	セガ	未定
	夢見館の物語（仮）	AVG	セガ	（予）7,800円
	笑ゥせぇるすまん	AVG	セガ	（予）7,800円
	サンダーホーク	3Dシューティング	ビクターエンタテインメント	未定
10月19日	アイ・オブ・ザ・ビホルダー	RPG	ポニーキャニオン	（予）7,800円
11月予定	デューン	SLG	ヴァージンゲーム	（予）7,800円
	戦国伝承	格闘アクション	サミー	未定
	ぽっぷるメイル	ARPG	セガ・ファルコム	未定
12月予定	いしいひさいちの大政界	SLG	セガ	（予）7,800円
	バーニングフィスト	アクション	セガ	（予）8,800円
94年3月予定	ロードス島戦記	RPG	セガ	未定
	ハイパーロードモナーク（仮）	SLG	セガ・ファルコム	未定
94年末予定	電忍アレスタ2	シューティング	コンパイル	未定
未定	スーパーギャルズパニック（仮）	アクション	カネコ	未定
	★リーサルエンフォーサーズ	シューティング	コナミ	未定
	マイト&マジックⅢ	RPG	CSK総合研究所	未定
	Vay（ヴァイ）～流星の鎧	RPG	シムス	（予）7,800円
	真・女神転生	RPG	シムス	未定
	ノスタルジアⅡ	AVG	シュールド・ウェーブ	7,800円
	アフターハルマゲドン	RPG	セガ	未定
	ウイング・コマンダー	SLG	セガ	未定
	AX101（仮）	シューティング	セガ	未定
	キャプテン翼	サッカーSLG	セガ	未定
	シャドウラン	RPG	セガ	未定
	ジョーモンタナ・フットボール	フットボール	セガ	未定
	スーパー大戦略3（仮）	SLG	セガ	未定
	スーワーシャーク	シューティング	セガ	未定
	バットマンリターンズ	レーシング	セガ	未定
	ナイトトラップ	AVG	セガ	（予）7,800円
	蓬莱学園	RPG	セガ	未定
	リアルファイターズ	アクション	セガ	未定
	夢幻の如く	SLG	セガ	未定
	イースⅣ～マスク・オブ・ザ・サン（仮）	ARPG	セガ・ファルコム	未定
	スーパーブランディッシュ（仮）	ARPG	セガ・ファルコム	未定
	スーパー大戦略SCD（仮）	SLG	セガ・ファルコム	未定
	メリーゴーランド	AVG	データウエスト	未定
	パワードリフト	レーシング	電波新聞社	未定
	大封神伝	RPG	ビクターエンタテインメント	未定
	ダンジョンマスター／スカルキープ	RPG	ビクターエンタテインメント	未定
	ハイムドール	アクション	ビクターエンタテインメント	未定
	THE ⅢRD WORLD WAR	SLG	マイクロネット	未定
	バトルファンタジー（仮）	アクション	マイクロネット	未定
	銀河鉄道999	AVG	RIOT	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ブギウギ・ボーリング（ビスコ）6月→8月●Aランクサンダー～誕生編（RIOT）6月18日→6月25日●ダークウィザード～蘇りし闇の魔導師（セガ）未定→11月●アークスⅠⅡⅢ（ウルフ・チーム）6月25日→7月●騎士伝説（講談社総研）7月14日→7月30日●エリミネートダウン（ソフトビジョン）6月中旬→6月25日●トッププロゴルフ2（ソフトビジョン）6月中旬→6月25日

※先月号の「メガドライブ新作発売予定日DataBase」において，カプコン『ストリートファイターⅡダッシュ（プラス）』のメディアを誤ってCD－ROMと表記しておりました。読者並びにカプコンをはじめとする関係各社にお詫び申し上げます。



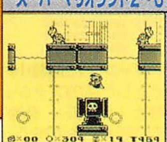
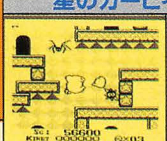
ゲームボーイ

GAME BOY

今月の売れ筋ソフト

1 HOT

任天堂の『スーパーマリオランド2』が，みごとに首位を奪回。発売されて半年を過ぎても，その魅力に変わりはない。『星のカービィ』も3位と健闘。

順位	画面	タイトル	メーカー・価格	前回
1位		スーパーマリオランド2～6つの金貨	●任天堂 ●3,900円(込)	↑前4位
2位		NBAオールスターチャレンジ2	●アクレイムジャパン ●3,980円	★
3位		星のカービィ	●任天堂 ●2,900円(込)	↑前9位
4位		魔界村外伝	●カプコン ●3,500円(込)	前2位
5位		ミッキーマウスIV～魔法のラビリンス	●ケムコ ●3,900円	↑前10位
6		ヨッシーのクッキー	●任天堂●2,900円（込）	前5位
7		Jリーグ・ファイティングサッカー	●アイ・ジー・エス●4,800円（込）	↑前8位
8		アウトバースト	●コナミ●4,000円	前7位
9		GB原人	●ハドソン●3,980円（込）	再登場
10		クレヨンしんちゃん～オラとシロはお友達だよ	●バンダイ●3,500円（込）	前1位

期待の報告

『バーコードボーイ』用ソフトの新作だ

昨年末，ナムコより『バーコードボーイ』というのが発売されたのを覚えているかな？　これは，ゲームボーイでバーコードなどのデータを読み取ることによって，『バーコードバトラー』のような対戦を可能とするツールだ。

だが，ゲームボーイに接続するからには，既存の遊びかたをまねるだけで終わるはずがない。事実，専用ソフト第1弾『バトルスペース』は，従来のような対戦に加え，1人でも遊べるシナリオ・モードまでついていたのだから。

このように，バーコードバトルをゲームボーイで遊ぶことにより，その可能性は広がっていく。そしてナムコはいま，その可能性をさらに広げるべく，下記の3タイトルを『バーコードボーイ』用ソフトとして発売することになった。

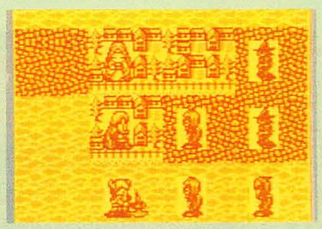
これらはいずれも対戦可能。もちろん1人だって楽しめる。まずは『バーコードボーイ』を購入したうえで，首を長くして待っていようじゃないか。（久保田裕之）



▲これが，昨年発売された『バーコードボーイ』。8月10日には『モンスターメーカー』同梱の「バーコードボーイセット2」も登場

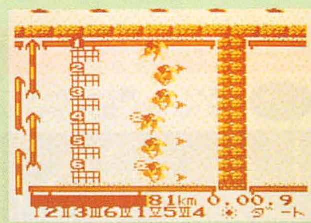
ナムコが放つ，期待のバーコード・シリーズ3連発!!

『モンスターメーカー～バーコード・サーガ』



魅力的なキャラがウリのカードゲームが原作。バーコードを入れると，ファンにはおなじみの人気キャラの誰かが登場。彼らを集めてパーティーを作り，シナリオをクリアしていくのが目的のSLGだ。

『ファミリージョッキー2』



バーコードのデータから馬を呼びだし，競馬をやってしまおうというソフト。まず親馬を作り，別の馬をかけあわせてできた子馬を走らせるといった「血統」を利用した遊びかたが可能。

『カットビロード』

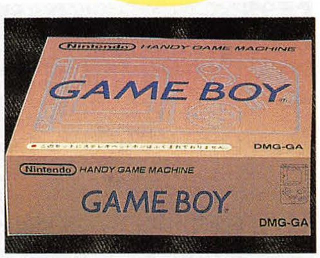


バーコードからマシンを呼びだし，チューンナップを行なったのちレーシングを行なうカーレース・ゲーム。エンジンやサスペンション，ブレーキなどもバーコードから作れるという本格派。

廉価版

新たなパッケージで，ゲームボーイが安くなる

安いことはいいことだ



▲これまでのゲームボーイとまったく同じものなんだけど，こうして新しいパッケージに包まれて発売されると，なんだか新機種を見るような気がするから不思議。キミも新たに購入する？

どこかへでかけるときに，待ち時間が長いときに，思わず「持っててよかった」のゲームボーイ。その手軽さから，発売当初は品切れ店が続出して，なかなか手に入らなかった……なんてエピソードも，いまとなっては懐かしい思い出となってしまった。

そのゲームボーイが，『ゼルダの伝説』の発売された6月6日に，価格をなんと9,800円に下げ，パッケージも一新して再登場した。

もとの定価は12,500円だから，計算すると2,700円安くなっている（ただし，以前は付属品だった専用ステレオ・ヘッドホンが今回は入っていないため，欲しい人は別売価格1,000円で購入することになるが）。

この廉価版の仕様だけれども，はっきり言って本体自体にはなんら変わりはない。これまでどおり手軽に楽しめるゲームボーイだ。

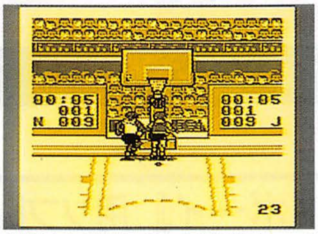
まだ持っていない人がこれを機会に購入するのはもちろん，対戦用にもう1台買いたいと思っている人にとっては，絶好のチャンスと言えるだろう。

今月の新作

バスケットボール，テニス，相撲，サッカー，そして金メダル（？）といった，いわゆるスポーツ・ゲームが多いのが今月の特徴だ。ルールがすでに定まっているから，作りやすいのだろう。RPGファンなら，コナミの放つファンタジー＋現実ゴチャマゼRPG『ゴッドメディスン』に注目！

マイケルジョーダンONE ON ONE

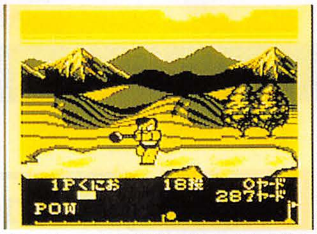
7/16 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■バスケットボール ■3，900円 ■512キロ・カートリッジ



［海外から移植］NBAの人気選手，マイケル・ジョーダンとラリー・バードの2人が1対1の対決を繰り広げるバスケットボール・ゲーム。通常の対決のほか，スラムダンクの美しさを競うゲームもある。

びっくり熱血新記録～どこでも金メダル

7/16 ■テクノスジャパン ■アクション ■3，800円（税込） ■2メガ・カートリッジ



［ファミコンから移植］くにおくんが数々の風変わりな競技に挑戦する。競技内容は400メートル・ハードル，ハンマー投げゴルフ，ビルの上棒幅跳び，はちゃめちゃ柔道，カサ争奪高跳び込みの5種類。

ゴッドメディスン～ファンタジー世界の誕生

7/20 ■コナミ ■RPG ■4，500円 ■2メガ・カートリッジ



ある謎の力によって，ゲームソフトの世界が実体化してしまった，現実世界に住む主人公の小学生たちが，ゲーム世界と現実世界を行き来しつつ冒険を繰り広げていく異色ファンタジーRPG。

ジミーコナーズのプロテニスツアー

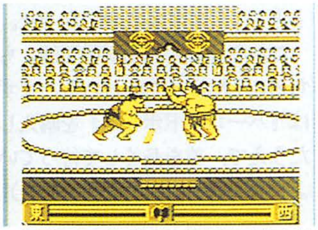
7/23 ■ミサワエンターテインメント ■テニス ■3，900円（税込） ■512キロ・カートリッジ



［海外から移植］有名なテニス・プレイヤーを主人公にしたテニスゲーム。ボタンを押している長さに応じてショットの強さが変わる「ため」システムを採用している。練習モードあり。対戦可。

ああ播磨灘

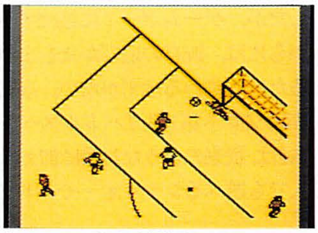
7/23 ■アスク講談社 ■相撲 ■4，500円（税込） ■1メガ・カートリッジ



週刊モーニングにて連載中の人気相撲マンガのゲーム化。主人公の播磨灘は連戦連勝をつづけなくてはならない。ゲーム自体はリアルタイムで進行。連勝がつづくと，イベントが発生することもある。

J(ジャレコ)カップサッカー

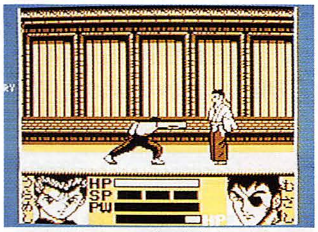
7/23 ■ジャレコ ■サッカー ■3，900円（税込） ■1メガ・カートリッジ



［ファミコンから移植］全16か国のチームの中から1チームを選び，世界最強となるのが目的のサッカー・ゲーム。斜め上からの視点により，状況の把握が容易。PK戦モードでは3D画面になる。対戦可。

幽☆遊☆白書

7/23 ■トミー ■アクション ■3，980円（税込） ■2メガ・カートリッジ



週刊少年ジャンプに連載中の人気コミックを題材とした格闘アクション・ゲーム。浦飯幽助（主人公），桑原ら4人を選んで，異界の悪者たちと戦う。霊力という値がたまると必殺技が使用できる。

ミステリアム

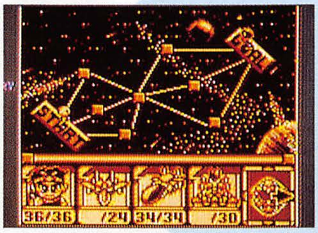
7/23 ■バップ ■AVG ■4，660円 ■1メガ・カートリッジ



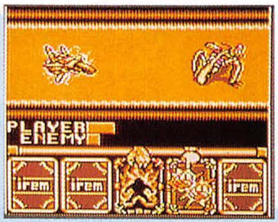
［海外から移植］ミステリアムの世界へ送り込まれた主人公は3D迷路の中をさまよい，練金術でさまざまなアイテムを合成しなくてはならない。必要なアイテムが得られれば先へ進めるという仕組み。

主役戦隊アイレムファイター

7/30 ■アイレム ■カードゲーム ■3，800円（税込） ■2メガ・カートリッジ



R－TYPE，イメージファイト，大工の源さん，アンダーカバーコップスetc……のアイレム作品の主役が勢ぞろいしてカードバトルを繰り広げる。「つぼふり」や競争などのミニゲームも収録。



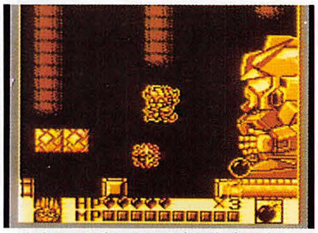
▶登場する数々の悪玉も，もちろん全員アイレム・キャラ。ファンにはうれしい



◀カードゲームとはいえ，戦闘シーンなどビジュアルにも気が配られている

鉄球ファイト！～ザ・グレイトバトル外伝

7/30 ■バンプレスト ■アクション ■3，980円（税込） ■2メガ・カートリッジ



かわいくデフォルメされたウルトラマン，仮面ライダーなど4人のヒーローたちが繰り広げる横スクロール型アクション・ゲーム。新兵器「鉄球」で悪者たちをやっつける。パズル要素もあり。

ゲームボーイ新作発売予定日DataBse

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
7月下旬	★的中ラッシュ	競馬予想	日本クラリービジネス	〈込〉6，900円
8月6日	ソルダム	アクションパズル	ジャレコ	〈込〉3，900円
8月8日	桃太郎電劇	アクション	ハドソン	〈込〉4，500円
8月10日	★バーコードボーイセット2	バーコード	ナムコ	〈込〉8，600円
	モンスターメーカー～バーコード・サーガ	バーコードボーイ	ナムコ	〈込〉3，800円
8月20日	★ダブル役満Jr.	麻雀	バップ	4，660円
8月27日	勝馬予想・競馬貴族	競馬予想	キングレコード	〈込〉5，900円
	カットビロード	レーシング（BB）	ナムコ	〈込〉4，800円
	ファミリージョッキー2～名馬の血統	競馬（BB）	ナムコ	〈込〉4，800円
8月下旬	MVPベースボール	野球	アクレイムジャパン	〈込〉4，200円
	★仮面ライダーSD～走れ！マイティライダーズ	アクション	ユタカ	(予)3，500円
8月予定	らんま1／2～格劇問答!!	アクション	バンプレスト	〈込〉3，980円
9月17日	★ダブル役満II	麻雀	バップ	4，660円
9月下旬	エイリアンVSプレデター	アクション	アスク講談社	〈込〉4，500円
9月予定	★ウィザードリィ・外伝III	RPG	アスキー	(予)5，150円
10月予定	アメリカ横断ウルトラクイズPART4	クイズ	トミー	〈込〉3，980円
11月上旬	アルマジロ外伝	アクション	アイ・ジー・エス	〈込〉3，900円
11月予定	UNO	カードゲーム	トミー	〈込〉3，980円
秋頃予定	★T2ザ・アーケードゲーム	シューティング	アクレイムジャパン	未定
	天地を喰らう	RPG	カプコン	〈込〉4，800円

(BB)……バーコードボーイ対応ソフト

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
12月22日	★ミッキーマウスV	アクションパズル	ケムコ	未定
未定	女神転生外伝～ラストイバイブルII	RPG	アトラス	未定
	ナイジェル・マンセル F1チャレンジ	レーシング	インフォコム	未定
	ジェットソン	アクション	タイトー	未定
	フリントストーン	アクション	タイトー	未定
	マサカリ伝説RPG編	RPG	トンキンハウス	未定
	★ファミスタ3（仮）	野球（BB）	ナムコ	未定
	マジェスティック・マジシャン（仮）	アクション	NICS	未定
	メトロパニック（仮）	AVG	日本物産	未定
	★カルトジャンプ	クイズ	バンダイ	未定
	★剣勇伝説ヤイバ	ARPG	バンプレスト	未定
	ルクル	パズル	ビック東海	未定
	スターウォーズ	アクション	マイクロワールド	〈込〉4，200円
	バトルトード	アクション	メサイヤ	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●パチスロキッズ（ココナッツジャパン）6月中旬→6月18日



ゲームギア

GAME GEAR

今月の売れ筋ソフト

10 HOT

ついに！ ついに『ぷよぷよ』が1位を獲得だ！ そういえば，もうすぐプラスワンの『なぞぷよ』も発売される。『ぷよぷよ』ブームはまだつづくか？

1位 ぷよぷよ（↑前2位）



●セガ ●3、500円

2位 ファンタシースター外伝（再登場）



●セガ ●4、500円

3位 ソニック・ザ・ヘッジホッグ2（前1位）



●セガ ●3、800円

4位 ミッキーマウスの魔法のクリスタル（★）



●セガ ●3、800円

5位 シャイニング・フォース外伝シナリオ1（再登場）



●セガ ●5、500円

6位（前3位） ウィンブルドン ●セガ●3，200円

7位（★） プロ野球GGリーグ ●セガ●4，500円

8位（★） ドラえもん～ノラのすけの野望 ●セガ●3，800円

9位（再登場） ベア・ナックル ●セガ●3，500円

10位（再登場） ぎゅわんぶらぁ自己中心派 ●セガ●3，800円

おトクな話　人気ソフトをセットで発売！ ゲームギアプラスワン

ゲームボーイのページで「廉価版」の話をしたが，なんとゲームギアは人気ソフト『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』をワンセットにした「ゲームギアプラスワン」を6月25日に15,800円で発売した。

これははっきり言って大安売りだ。ゲームギアの定価が19,800円であることを考えただけでも4,000円は安いのに，『ソニック2』(こちらは定価3,800円）までついてくるのだから……。

なお，7月23日には，このセットのために開発されたという『ぷよぷよ』の増刊号的ソフト『なぞぷよ』との組み合わせも登場する。定価は同じく15,800円だ。

これも任天堂vsセガの価格競争の一環というべきだろう。はたして軍配はどちらに？（久保田裕之）

キミはどっちのセットを選ぶ？

6/25 ソニック・ザ・ヘッジホッグ2セット



7/23 なぞぷよセット



今月の新作

ヤッター!! ついにゲームギアも1ページ占領したぞ。今月は紹介するすべての作品が「買い」ではないだろうか。気になるのが，プラスワンで登場の『なぞぷよ』。年末には新問題の単独販売も予定されているとか。

ベアナックルII～死闘への鎮魂歌

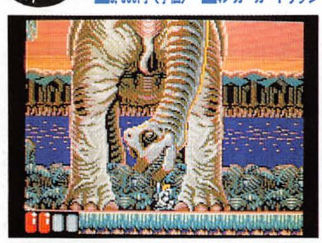
7/23 ■セガ ■格闘アクション ■3，800円（予価） ■4メガ・カートリッジ



［メガドライブから移植］敵の組織に誘拐された仲間を救うべく，3人の戦士が立ち上がる。ハデで大威力の必殺技を駆使して，出現する敵をなぎ倒して先へ進む格闘アクション・ゲーム。対戦可。

ジュラシック・パーク

7/23 ■セガ ■アクション ■3，800円（予価） ■4メガ・カートリッジ



今夏に公開するスティーブン・スピルバーグ制作の映画「ジュラシック・パーク」を題材とした横スクロール型アクション・ゲーム。映画にでてくるさまざまな恐竜たちが登場する。

シャイニング・フォース外伝II～邪心の覚醒（アフターケア）

6/25 ■セガ ■RPG ■5，500円 ■4メガ・カートリッジ



メガドライブで好評を得た戦略級RPGの外伝2作目。ひとりひとりが強く印象に残るキャラクターたち，戦闘時において戦略を練るための作戦モードが魅力。魔法の種類が一部変更されている。

なぞぷよ

7/23 ■セガ ■パズル ■ゲームギアに同梱 ■1メガ・カートリッジ



超人気パズルゲーム『ぷよぷよ』のルールに従って，与えられた問題を解く「なぞなぞぷよぷよ」モードの特集版。100問の難問・奇問（鬼問）が用意されている。自分で問題を作ることも可能。

ゲームギア新作発売予定日DataBase

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
9月予定	GGアレスタ	シューティング	セガ	(予)3，800円
10月予定	妖逢伝ひすい丸～梵天の剣	RPG	セガ	(予)5，500円
11月予定	ソニック＆テイルス	アクション	セガ	(予)3，800円
12月予定	ドナルドダック2（仮）	アクション	セガ	(予)3，800円
	魔導物語I～3つの魔導球（仮）	RPG	セガ	(予)5，500円
未定	スクラッチゴルフ	ゴルフ	シムス	未定
	アウトラン・ヨーロッパ	ドライブ	セガ	未定
	アラジン	アクション	セガ	未定
	エイリアン3	アクション	セガ	未定
	NFLフットボール	フットボール	セガ	未定
	NBAバスケットボール	バスケットボール	セガ	未定
	ザ・シンプソンズ～バートVSザ・スペースミュータント	アクション	セガ	未定
	ストライカー	サッカー	セガ	未定
	対戦麻雀・好牌II	麻雀	セガ	未定
	チーム・ウィリアムズ（仮）	レーシング	セガ	未定
	バトルトード	アクション	セガ	未定
	★ぷよぷよ2（仮）	アクションパズル	セガ	未定
	ヤングインディ・ジョーンズ	アクション	セガ	未定
	リディック・ボウ・ボクシング	ボクシング	マイクロネット	未定
	フェイスボール2000	アクション	リバーヒルソフト	未定



アーケードゲーム

ARCADE GAME

わくわく アーケード・ゲームがぞくぞく映像化！

『餓狼伝説』の世界が再びアニメに

この夏，公開される映画「スーパーマリオ」につづけといわんばかりに，アーケード・ゲームの映像化がつぎつぎと予定されている。

まずはネオジオの格闘ゲーム『餓狼伝説2』。昨年末に放映されたアニメ「バトルファイターズ餓狼伝説」が10.8％という高視聴率を記録したこともあり，続編の製作が決定。前作同様のスタッフで作業が進んでいる。放映は7月31日午後2時。フジテレビ系列で全国放送の予定。物語で描かれるのは前作の1年後ということだ。

さらにかっこよくなった主人公達



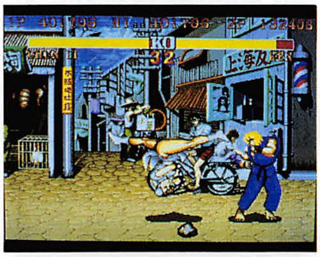
『ストリートファイターII』も映画化決定！

そして，空前の世界的大ヒットとなった，あの『ストリートファイターII』の映画化の話も進んでいる。

制作はカプコン。プロデューサーにハリウッドのエドワード・プレスマン・フィルム社を迎え，約30億円の制作費を投じて映画化されることが決定したのだ。

“ハリウッド”“30億円”という言葉だけでも，驚いてしまうが，それだけではない。脚本・監督はあの「ダイ・ハード」シリーズを手掛けたスティーブ・デスーザ氏が担当するというのだから，期待はさらに大きくなるばかり。

クランク・インは今年11月。公開は来年7月になる予定だ。どんな映画になるのか今から楽しみだね。 （やんま）



▲『ストII』を銀幕で見られる日も近い。リュウや春麗は映画の中ではどういうふうに活躍するのか？ 来年7月を待て！

今月の人気ソフト

10 HOT

格闘ゲームの間を抜って『戦国エース』が浮上してきた。殴る蹴るのゲームがあふれる中，シューティング・ゲームひさびさの健闘。ちょっとうれしいね。

順位	前回	タイトル	ジャンル	メーカー
1位	前1位	ストリートファイターIIダッシュ・ターボ	●格闘アクション	●カプコン
2位	前2位	ワールドヒーローズ2	●格闘アクション	●ADK
3位	↑前8位	戦国エース	●シューティング	●バンプレスト／彩京
4位	前4位	ファイターズヒストリー	●格闘アクション	●データイースト
5位	前5位	ぷよぷよ	●アクション・パズル	●セガ／コンパイル
6	前3位	餓狼伝説2	●格闘アクション	●SNK
7	↑前10位	キャディラックス	●格闘アクション	●カプコン
8	★	スーパーリアル麻雀PIV	●麻雀	●セタ
9	前7位	バーチャレーシング	●レーシング	●セガ
10	★	ガイアポリス	●アクション	●コナミ











今月の新作

カプコンの格闘ゲーム2作に，ネオジオの100メガショック第5弾。格闘ゲームの波はつぎつぎと押し寄せてくる。そんな中で異彩をはなっているのがナムコの『エメラルディア』。パズル・メーカー見城こうじ氏が手掛けた作品だけに，あなどれないぞ。

マッスルボマー

6/下 ■カプコン ■プロレス



最大4人同時プレイ可，10人のキャラを選択することのできる本格派プロレス・ゲーム。1対1の“シングルマッチ”の他，パートナーと組んで敵の2人を倒す“チーム・バトルロイヤル”などが楽しめる。

サムライスピリッツ

6/下 ■SNK ■格闘アクション



武器での斬り合いをメインとした対戦型格闘ゲーム。選べるキャラは日本の侍，忍者をはじめとする世界各地の剣士12人。8方向レバー・4ボタンを使用。画面のズーミングが試合を盛り上げる。



▶ネオジオ“100メガショック”シリーズ第5弾。さて，誰を選ぼうかな



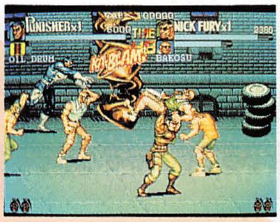
◀剣と剣のぶつかりあい。武器が飛ばされ，素手で戦わなければならないことも

パニッシャー

5/下
■カプコン
■格闘アクション



アメコミで人気の「パニッシャー」を題材にした格闘アクション。フランク・キャッスル（1P）とニック・フューリー（2P）を操作し，ニューヨークの影の支配者“キングピン”壊滅のために闘う。



▶キャラクターを大きくし，より迫力のある肉弾戦が楽しめるようになっている



◀敵が抜いたら，すかさず応戦！　爽快度満点の「拳銃モード」。撃ちまくれ！

エメラルディア

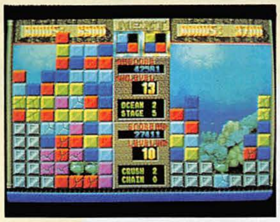
7月
■ナムコ
■アクション・パズル



上から落ちてくるL字型のブロックを操作して，同じ色のブロックの上に落とし，衝撃をあたえて消していくというアクション・パズル。対戦，アドベンチャー，ノーマルの三つのモードがある。



▶対戦モードでは連鎖消しをして相手にアカンベーブロックを送り込め！

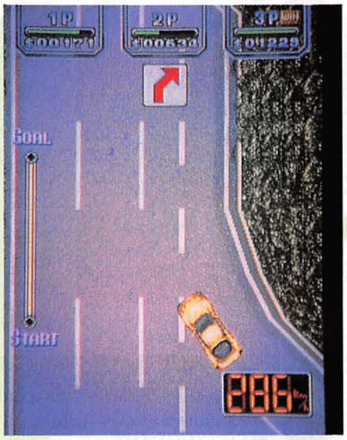


◀アドベンチャー・モードでは，ブロックに囲まれた仲間たちを助けだしていく

爆裂クラッシュレース

1/下
■ビデオシステム
■カーレース





トップ・ビューのカーレース・ゲーム。現在流行中の格闘ゲームのように人間同士の対戦プレイも可能。自車は10種類の車の中から選ぶことができ，それぞれにちがったエンディングが用意されている。

ギャルズパニック2

7月
■カネコ
■アクション





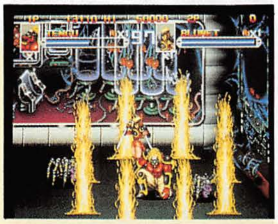
国内だけでなく，海外でも大ヒットとなった『ギャルズパニック』を大幅にパワーアップ。基本ルールは変わっていないが，背景の女性のグラフィックが美しくなったり人数が増えたりしている。

シャドーフォース

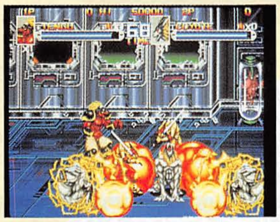
6月
■テクノスジャパン
■格闘アクション



横スクロールの格闘アクション・ゲーム。伊賀忍者，サイボーグ戦士，獣人など4人のキャラを選択可能。ゲーム中，プレイヤーは敵キャラをスナッチ（乗っ取り）し，操作することもできる。



▶「横スクロール・アクションだが，1対1の戦いを追求した」とのこと



◀敵も多彩な技と特殊技で攻撃してくる。強い敵はスナッチしちゃえ

四川省2

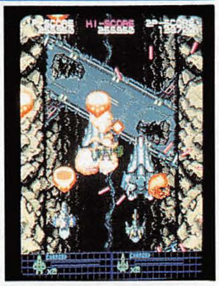
6月
■アイレム／タムテックス
■パズル



麻雀牌をラインでつないで消していくパズルゲーム『四川省』をバージョン・アップ。本作では，グラフィック，難易度のちがう三つのモードを選ぶことができるほか，対戦プレイも可能。

アースジョーカー

5月
■ビスコ
■シューティング



4種類の戦闘機を選べるシューティング。ショット・ボタンをしばらく押したままにしてパワーをタメる“チャージ・ショット”と，ミサイルなどを発射する“オプション”を使って敵と戦う。

ヘビースマッシュ

7月
■データイースト
■ハンドボール



近未来を舞台にしたハンドボール・ゲーム。個性的な10チームの中から自分のチームを選んで試合に参加。必殺シュートや，ショット攻撃をうまく使って得点をかさねていく。



▶エンターテイメント性を高めた未来のハンドボール。アタック攻撃なども OK



◀パワーをタメて必殺シュート！チームごとにちがうシュートが用意されている

アーケードゲーム新作発売予定日DataBase

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
未定	ナイトスラッシャーズ	格闘アクション	データイースト
	★トップランキングスターズ	ボクシング	タイトー
	ルーニーテューン	アクション	セガ
	ウイングフォース	シューティング	アトラス
	龍神	シューティング	タイトー
	ボンジャック・ツイン	アクション	テクモ



ゲーム・ミュージック&ビデオ

GAME MUSIC&VIDEO

今月のGMヒットチャート情報

●5月第3週
157位　伝説のオウガバトル(ポリスター)
178位　ファイナルファンタジーV〜ディア・フレンズ(NTT出版)
●5月第4週
120位　伝説のオウガバトル(ポリスター)
●5月第5週
119位　ナイトストライカー・コンプリート・アルバム(ポニーキャニオン)
193位　伝説のオウガバトル(ポリスター)
●6月第1週
135位　ナイトストライカー・コンプリート・アルバム(ポニーキャニオン)
●6月第2週
194位　ナイトストライカー・コンプリート・アルバム(ポニーキャニオン)

(ミュージックラボ調べのCD TOP200チャートによる)

ニュース　J.D.K.BANDに女性の新メンバー2名が加入!

日本ファルコムのGMバンドとして,4年前に結成されたJ.D.K.BANDに,山下弥生,長織有加という女性ボーカリスト2人が編入することになった。今月発売されるソロ・アルバム『ファルコム・ボーカル・スペシャルJ.D.K.BAND3』から,新メンバーでの活動をはじめる。

構成メンバーが社員という他のGMバンドとちがい,J.D.K.はプロのミュージシャンを起用している。その例にもれず,彼女たちもプロの世界でかなりのキャリアを持つミュージシャン。下記のプロフィールを見てもらえばわかるように,2人とも相当な実力の持ち主だ。

女性ボーカルの起用は,GMバンドのなかでもJ.D.K.がはじめて。これまでは,ハードロックやヘビメタなどの硬派な音楽を得意としてきた同バンドだが,この新メンバー加入により,今までとはちがった"J.D.K.ワールド"を見せてくれることだろう。　**(大出綾太&中村京子)**



山下弥生

88年3月に渡米しレッスンを受ける。89年8月,岩田浩とともに「HOMELESS HEART」を結成。同時期にサントリー「鉄骨飲料」,任天堂「遊々記」などのCMソングを唄う。90年,バック・コーラスとして矢萩渉や火野正平のレコーディングに参加。



長織有加

85年に劇団四季のオーディションに合格するも,本格シンガーの道を選び自己バンドを結成。87年からマリーン,玉置浩二,岩城晃一,田原俊彦などのバック・コーラスを務める。91年,谷村新司の全国ツアーに,デュエット・シンガーとして参加。

今月の新作

発売されるたびに,タイトルどおりMIDI音源の底力を感じさせてくれる「MIDIパワー」シリーズ。今月,そのVer.3.0が登場するが,収録されているタイトルが,ちょっと気になる……。

ゴー・マリオ・ゴー!!

7/1　■アルファレコード　■1,500円(税込)
■CDシングル　ALCB-803



大ヒットした「スーパーマリオランド」につづく,M.C.マリオのシングルCD第2弾。ゲームボーイ版『スーパーマリオランド』の原曲をもとに,ラップをフィーチャーしたダンス・ミュージックが炸裂する。

ゲーム発売元:任天堂
収録曲:①ゴー・マリオ・ゴー!!
アーティスト:アンバサダーズ・オブ・ファンク・フィーチャリング・M.C.マリオ
特典:マリオ特製ステッカー

ストリートファイターII〜魔人の肖像

7/14　■東芝EMI　■3,000円(税込)
■CD　TOCT-8088



修行中ベガの邪悪なオーラを感じ取り,彼を倒す決心をしたダルシムは,ニューヨークの麻薬捜査本部で春麗らと合流する。しかし,ベガのワナにハマった春麗は,精神の奥に潜む魔の心を増大させられ……。サイコパワーがぶつかり合う激しい闘い,春麗を想う刑事崑崙の気持ちなどが,今回の聴きどころ。ボーナス・トラックの,クイズ「カルト・ストII」も楽しい。

ゲーム発売元:カプコン
収録曲:①ACT-1 ヨガマスター・ダルシム②ACT-2 N.Y.麻薬捜査本部③ACT-3 闇の因子④ACT-4 チャイナタウン⑤ダルシムのテーマ⑥ACT-5 昏睡⑦ACT-6 崑崙の想い⑧春麗VS隆のテーマ⑨ACT-7 魔性の夜⑩ACT-8 デビルズタワー⑪ACT-9 礼拝堂の決戦⑫ACT-10 浄化の夜明け⑬ボーナストラック
初回特典:春麗B2ポスター,春麗ピクチャーCD

ワルキューレ・ストーリー・フォア・オーケストラ

7/21　■ビクターエンタテインメント
■CD　VICL-8068　2,800円(税込)/[豪華盤]CD　VIZL-13　4,600円(税込)



人気ゲーム『ワルキューレの冒険』『ワルキューレの伝説』のサウンドを,ストーリーをもとにクラシック音楽として完成させた。「ワルキューレ」の故郷,北欧の香りあふれる意欲作。また,ファンのために,イラストレーターの富士　宏氏描き下ろしピクチャーブック(A4版ハードカバー,オールカラー24ページ)付きの豪華盤も同時発売される。

ゲーム発売元:ナムコ
収録曲:①Prologue②Act.1③Act.2(1)〜Act.2(2)④Act.3⑤Act.4⑥Reprise (Solo piano)
作曲:川田宏行
編曲:千住　明
演奏:スロヴァキア・フィルハーモニー管弦楽団

餓狼伝説イメージアルバム／新世界楽曲雑技団

7/21　■ポニーキャニオン　■2,500円（税込）
■CD　PCCB-00132



『餓狼伝説』の全11曲を，SNKサウンド・チーム「新世界雑技団」がアレンジした，ファン待望のイメージ・アルバム。ハードロック，デステクノなどバラエティーに富んだ楽曲をお届けする。

ゲーム発売元：SNK
収録曲：〈フル・アレンジ〉①Fatal Fury②海は知っている③下町の暴れんぼう④キングコブラがやってくる⑤ハレマー教カポエレ派戦いの歌⑥中国四千年の歴史⑦勇者雷電⑧橋を歩けば棒にあたる⑨ギースにキッス⑩ちょっと小意気な喧嘩野郎⑪見つめれば現実
初回特典：特製ブックケース，餓狼ステッカーブック

グリッドシーカー／ZUNTATA

7/21　■ポニーキャニオン　■1,500円（税込）
■CD　PCCB-00131



『グリッドシーカー』のオリジナル・バージョン，S.E.を余すところなく収録。ZUNTATAによるアレンジ・バージョンも1曲収録されたファン必聴盤。

ゲーム発売元：タイトー
収録曲：〈アレンジ・バージョン〉①Grid Seeker〈オリジナル・バージョン〉②Stand by…③Grid Seeker④Nothern Base⑤D-lagoon⑥Air Dancin'！⑦Stardust⑧So High⑨Mad Machine⑩The Ruins⑪Thank you for…⑫Grid Seeker〜Wings of Darkness〜⑬Lucifer⑭Grid Seeker〜Over There〜
特典：CDケースサイズ・カラーステッカー

MIDIパワーVer3.0〜 X68000コレクション グラディウスⅢ／悪魔城ドラキュラ

7/21　■キングレコード　■2,800円（税込）
■CD　KICA-7615



MIDIパワーシリーズの最新作は，7月23日発売の『悪魔城ドラキュラ』と，X68000未発表作品である『グラディウスIII』のカップリング。今回もMIDI音源SC-55をフル活用し，ファンの期待に十分応えるデキとなっている。好評の「IKA-chanのMIDIパワー講座」も健在。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：〈グラディウスIII〉①Prelude of Legend②Invitation③Departure for Space④Sand Storm⑤Aqua Illusion⑥In the Wind⑦Underground⑧Congratulations⑨Game Over⑩High Speed Demension⑪Try to Star⑫Easter Stone⑬Dead End Cell⑭Fire Scramble⑮Cosmo Plant⑯Crystal Labylinth⑰King of Kings⑱Mechanical Base⑲FinalShot⑳Dark Force㉑Escape to the Freedom㉒Return to the Star㉓A Long Time Ago〈悪魔城ドラキュラ〉㉔ファイルロードBGM㉕Black Mass㉖Something Loopy㉗The Bathead㉘Vampire Killer㉙Creatures in the Depth㉚Stage Clear BGM㉛Thrashard in the Cave㉜Wiched Child㉝Bloody Tears㉞The Tower of Gears㉟Moon Fight㊱The Tower of Dolls㊲Etude for the Killer㊳シモンのテーマ㊴You Goddamned Bathead㊵最終Stage Clear BGM㊶Mother Earth㊷Game Over BGM
作・編曲：コナミ矩形波倶楽部

聖魔伝説3×3EYES・フロム・MEGA-CD

7/21　■キングレコード　■3,800円（税込）
■CD　KICA-1123〜4（2枚組）



メガCD版『3×3EYES』の代表曲を，CD2枚に凝縮。ディスク1のオーケストラ・アレンジを担当したのは，アニメ版の作曲でおなじみの和田　薫氏。『3×3EYES』の魅力を音で見事に伝える。

ゲーム発売元：セガ
収録曲：●ディスク1……〈オーケストラ・アレンジ編〉①聖戦②タイトルテーマ③闇の胎動ーベナレスー④急展開⑤旅立ち⑥別れ…⑦心優しく⑧パイと八雲⑨古えの大魔導士ベナレス⑩聖なる力⑪聖地⑫聖と邪⑬かならず君を人間にしてあげるよ…⑭聖魔伝説●ディスク2……〈オリジナル・バージョン〉①綺談の街香港②黄邸③T・O・K・Y・O④愛のカルチャア・ショック⑤中国⑥獣魔窟⑦チベット⑧リンド共和国⑨キャンプ村にて⑩魔窟⑪Death-Dance-Disco⑫聖堂（崑崙）⑬Rushing Stream⑭八雲のテーマ⑮パイのテーマ⑯龍のテーマ⑰グプターのテーマ⑱ハーンのテーマ⑲鈴鈴のテーマ⑳美星のテーマ㉑ジェイクのテーマ㉒若王ガルガ㉓修行中っ!!㉔賽狗場㉕Battle-Ⅰ㉖最終決戦
作曲：みるほ，MACKY
編曲：和田　薫，みるほ，MACKY

ファルコム・ボーカル・スペシャル／J.D.K.BAND3

7/21　■キングレコード　■3,000円（税込）
■CD　KICA-1128



J.D.K.BANDの3rdソロ・アルバムは，バンド初の試みである全曲ボーカル・アレンジ盤。ボーカリストに新たに長織有加，山下弥生の2人が参加。今までのハードロック・ヘヴィメタル・アレンジから一線を画し，メロディアス路線を追求している。

ゲーム発売元：日本ファルコム
収録曲：①Turn It Up from ブランディッシュ2 Dola＝delon②Stranger from ブランディッシュ2 Stranger〜流浪の戦士③Travelin' Heart from 英雄伝説II・平和④たった一つのダイアモンドfrom イースII Too Full with Love⑤She's Like Too Hot from 英雄伝説II・グロストス城⑥旅立ちの朝from イースIII 旅立ちの朝⑦Take Me to the Top from ぽっぷるメイル Jungle⑧You Are the Only One from イース See You Again⑨Paradise from ぽっぷるメイル メニュー⑩（time will be）Round'N'Round from 英雄伝説II・エンディング
ボーカル：岸本友彦，長織有加，山下弥生

天外魔境II・風雲カブキ伝・オリジナル・サウンドトラック

7/21　■NECアベニュー　■3,000円（税込）
■CD　NACL-1113



期待の新作『風雲カブキ伝』のオリジナル・サントラが登場。5人の声優が歌う，各キャラクターのテーマソングが目玉。また，8月20日までにCDを購入した人の中から，抽選で3,000名に広井王子氏，辻野寅次郎氏のサイン入り攻略本が当たる特典あり。

ゲーム発売元：ハドソン
収録曲：①メインタイトル②仮面の貴公子③八雲・立つ④プッシュ富士山⑤京を行く！⑥倫教を駆ける！⑦敵を絶つ!!⑧大航海⑨黄金のカンビエ⑩満月のウンギエ⑪千年のカルネ⑫永遠のサングエ⑬魔王ガープ⑭森動く⑮魔王!!⑯凱旋公演⑰魔王　復活⑱浄化の舞⑲回想
作詞・作曲：田中公平
編曲：田中公平，岸村正実

アルシャーク・イメージソング「スターティング・オーバー」/PUFF

7/21 ■ポリドール ■1,000円（税込）
■CDシングル PODH-1153



“ゲーム業界からアイドルを！”というコンセプトのもとに結成された，「バーディーガールズ」改め「パフ」のデビューシングルCD。彼女たちは，今後活発な活動を行っていく予定。

ゲーム発売元：サンドストーム
収録曲：①Starting Over②追憶③カラオケ・バージョン
作詞：飯　淳，田畑奈穂美
作・編曲：佐藤天平，湯川トーベン



インディーズ

魔導物語音楽館リターンズ

7/26 ■コンパイル ■通信販売
■MD CPDM-0005 3,000円(税込) DAT CPDT-0005 3,000円(税込)



今は絶版となった「魔導物語音楽館」が，最新の機材によるリマスターで，パワー・アップして帰ってきた。さらに，当時は収録されていなかった未発表曲4曲も加わった，まさに「ベスト・オブ・魔導物語・トラックス」と言える1枚。通信販売のみ。

ゲーム発売元：コンパイル
収録曲：①魔導物語音頭ランバダヴァージョン②魔導物語音頭正調音頭インストゥルメンタル③魔導物語音頭クラシカルヴァージョン④魔導物語音頭正調音頭歌入りヴァージョン⑤魔導物語音頭ブレイキングハウスエディッツ⑥魔導物語音頭タイムマシーン・ミックス⑦魔導物語音頭ソウル2クラブ・ミックス⑧魔導物語テーマ・オブ・ロック・アラウンド・ザ・ワールド⑨トライ・アウト・ユーロビート ⑩プロファティック・ドリーム ⑪ダンス魔導幼稚園〜迷宮 ⑫プロフェティック・ドリーム／アタック1 ⑬魔導物語音頭（Welcomeback'93Rave Instrumental）⑭ぷよぷよメモリーズ（Rave Instrumental）⑮魔導物語テーマ・オブ・ユーロビート
申し込み方法：希望商品タイトル，住所，氏名，電話番号を明記，価格と送料210円を同封の上，現金書留か郵便小為替で下記まで。
〒732　広島県広島市南区大須賀町17−5　シャンボール広交210号　株式会社コンパイル「通販係」宛

VIDEO

バトルファイターズ餓狼伝説

7/21 ■キングレコード ■7,800円（税込）
■VHS KIVA-171



昨年フジテレビ系でオン・エアされ，大好評を博した『餓狼伝説』のアニメ・ビデオ。キャストに格闘技でおなじみの佐竹雅昭を迎えるなど，格闘技，ゲームファン共に必見の作品。

ゲーム発売元：SNK
（カラー47分/ HiFi）
声の出演：鍋織一清，佐竹雅昭ほか

OVAイース・天空の神殿〜アドル=クリスティンの冒険/第4巻「運命の流れる中で」

7/21 ■キングレコード
■VHS KIVA-159 LD KILA-53





憎しみの心によって魔力を増大させたアドル。だが，その魔力こそ魔の存在に力を与えるものだった。そのため，善なるクレリアの力を使えず，アドルは絶体絶命の危機に陥る。アドルを救うため，女神たちは憎しみの心から彼を解放することをゴーバンたちに頼んだ。そして，魔の元凶黒真珠の破壊をアドルに託そうとする。しかし魔力の消滅は，魔物になりつつあるキース，さらに瀕死の状態を魔物の血で助けられたリリアの死をも意味することであった……。「イース天空の神殿」シリーズ，感動の最終巻。

ゲーム発売元：日本ファルコム
（カラー30分／HiFiステレオ）
声の出演：草尾　毅，三石琴乃，辻谷耕史ほか

スティールガンナー

7/21 ■ビクターエンタテインメント
■VHS VIVL-102 5,800円（税込） LD VILL-80 5,800円（税込）



ロングセラーを誇る『スティールガンナー2』，さらに前作『スティールガンナー』の，エンディングまでのプレイを一挙に公開。このビデオのためのアレンジ・バージョン2曲と，新曲1曲も収録されている。

ゲーム発売元：ナムコ
（カラー60分）

ゲーム・ミュージック＆ビデオ 新作発売予定日Data Base

	発売日	タイトル	発売元	価格
アルバム	8月1日	スーパーマリオ・コンパクトディスコ	アルファレコード	2,800円
	8月21日	コナミ・アミューズメント・サウンズ'93……夏	キングレコード	3,200円(予)
		★ファルコム・ボーカル・コレクションVOL.3	キングレコード	3,000円(予)
		★餓狼伝説・オリジナル・サントラ	キングレコード	2,800円(予)
		★仁義なき兄貴／葉山宏治	NECアベニュー	1,200円
	8月25日	ソードワールドPC全曲集	データム・ポリスター	2,400円(予)
	8月予定	スターフォックス	テイチク	2,500円
	9月17日	ストリートファイターIIコレクターズBOX(CD3枚+LD2枚 or ビデオ2本)	ポニーキャニオン	14,800円
		NEO GEOコレクターズBOX(CD3枚+LD2枚 or ビデオ2本)	ポニーキャニオン	14,800円
		東亜プラン1500コレクターズBOX(CD5枚)	ポニーキャニオン	5,000円
		データイースト1500コレクターズBOX(CD5枚)	ポニーキャニオン	5,000円
		タイトー1500コレクターズBOX(CD5枚)	ポニーキャニオン	5,000円
	9月26日	メガCD・アルシャーク・オリジナル・サウンド・トラック	ポリドール	未定
	9月29日	★ラングリッサー〜光輝の末えい	東芝EMI	2,800円
	9月予定	カプキロックス	東芝EMI	未定
		うる星やつら	日本コロムビア	未定
	秋発売予定	★伝説のオウガバトル〜ロック・アレンジ・バージョン(仮)	データム・ポリスター	未定
	年末発売	スターブレイカー	東芝EMI	未定
	発売日未定	大戦略I〜IV	NECアベニュー	2,800円

★別冊付録「SUPER SOFT HOT INFORMATION」制作スタッフ……スタジオベントスタッフ（山下　章，仲みゆき，大出綾太，稲垣宗彦），山下信行（やんま），佐久間亮介，板場利光，煌竜，中村京子，久保田裕之，山中直樹，竹谷　新，西部雅子，マイコンBASICマガジン編集部

パソコンソフト自販機 TAKERU



ただ今大好評で発売中の「宝魔ハンターライム」毎回収録されるライムの変身アニメーションに話題沸騰中！Vol.1のバニーガール、Vol.2のセーラー服に続くコスチュームは一体何なのか？今後も乞うご期待！！毎月一話発売される読み切り形式の連載アドベンチャー。アニメ映画を見るような感覚で楽しめる、コミカル・タッチな「宝魔ハンターライム」です。♥

vol.1 ■対応機種：
PC-98（発売中！）
X68000（発売中！）
FM-TOWNS（8月中旬発売）
DOS/V版（9月中旬発売）

vol.2 ■対応機種：
PC-98（7月中旬発売）
X68000（8月中旬発売）
FM-TOWNS（9月中旬発売）
DOS/V版（10月中旬発売）

vol.3 ■対応機種：
PC-98（8月中旬発売）
X68000（9月中旬発売）
FM-TOWNS（10月中旬発売）
DOS/V版（11月中旬発売）

なんとビックリ!!

TAKERU 価格 ¥1,500（税込）

■企画・制作：サイレンス

Windows壁紙集



細川ふみえ Vol.1~3

7/8発売

あのFカップアイドル、「フーミン」こと細川ふみえの壁紙がついに登場！写真集「RIDE THE WIND」からのセクシーショットと、未公開フォトを加え、全60枚を収録。豊満な肢体とはにかむ笑顔がまぶしい!!!

TAKERU 価格 各¥3,000（税込）

©コンパスマガジンエクスプレス
撮影：山岸 伸



藤崎仁美 Vol.1~3

7/8発売

細川ふみえとともに「LADY'S」で活躍中のグラビアクィーン藤崎仁美。写真集「トロピカル・ハート」からのギリギリショットと未公開フォトを加え全60枚を収録。セクシー&ワイルドなまなざしにクラクラ !!

TAKERU 価格 各¥3,000（税込）

©コンパスマガジンエクスプレス
撮影：山岸 伸

夏の大ディスカウントキャンペーンスタート！

●PC-98
- Ａ列車で行こうIIIM.V.(アートディンク)……¥6,800
- 銀聖戦神ガイナロックII(テクノグラード)……¥2,800
- ガイナロックみにまむＳＤ版(テクノグラード)……¥2,000
- KIGEN～輝きの覇者～(リバーヒルソフト)……¥2,800
- クリムゾンIII(T&Eソフト)……¥2,000
- ルーンワース黒衣の貴公子(T&Eソフト)……¥2,000
- パンドラボックス(パンドラボックス)……¥2,000
- 天舞三国志正史(ウルフチーム)……¥3,800
- 天舞シナリオコレクション(ウルフチーム)……¥1,200
- 斬 (ウルフチーム)……¥2,800
- クリスタルチェイサー(ウルフチーム)……¥2,000
- 信長 KING OF ZIPANGU(武尊プロジェクト)……¥4,800
- リューヌ伝説～時空の彼方(TAKERUソフト)……¥3,800
- ＡＩＺＡ エイジア (TAKERUソフト)……¥2,800
- セブン・カラーズ(ホットビィ)……¥3,800
- Liberty(カクテルソフト)……¥1,200
- ＣＹＢＥＲ ＦＩＧＨＴ(東宝)……¥1,200
- P.1ＥＸＥサマーデータ集(ｄＢソフト)……¥1,200
- TAKERUディスクわあるど VOI.1～12(FPO)……各¥1,500
- スタークルーザー386対応版(アルシスソフトウェア)……¥3,800

●PC-88
- ＣＹＢＥＲ ＦＩＧＨＴ (東宝)……¥1,200
- 韋駄天いかせ男入門「愛をありがとう」(ファミリーソフト)……¥2,000
- ファイナルクライシス(テクノグラード)……¥1,200
- Liberty(カクテルソフト)……¥1,200

●X68000
- Ａ列車で行こう(アートディンク)……¥5,800
- 機甲師団(アートディンク)……¥2,800
- ファーサイドムーン(アートディンク)……¥2,800
- 栄冠は君に(アートディンク)……¥2,800
- ＫＵ²フロントロー(パンサーソフトウェア)……¥1,200
- アルガーナ(MNMソフトウェア)……¥1,200
- ノーブルマインド(アルファシステム)……¥2,000
- シュヴァルツシルトII(工画堂スタジオ)……¥2,000
- スタートレーダー(TAKERUソフト)……¥2,000
- チェイスH.Q.(TAKERUソフト)……¥3,800
- 超 人(ＦＩＸ)……¥2,000
- 幻獣鬼(T&Eソフト)……¥2,000
- ルーンワース黒衣の貴公子(T&Eソフト)……¥2,000
- ロードス島戦記福神漬(ハミングバードソフト)……¥2,000
- スーパー上海ドラゴンズアイ(ホットビィ)……¥2,900
- DINOLAND(ウルフチーム)……¥1,200
- シューティング68KGAMESグランプリ(アモルファス)……¥1,500
- シューティング68KGAMES優秀賞２作(アモルファス)……¥1,500
- ダイナマイトデューク(ヘルツ)……¥3,800
- ジェミニウィング(システムサコム)……¥2,900
- メタルサイト(システムサコム)……¥2,900
- アトミックロボキッド(システムサコム)……¥2,900
- ソフトでハードな物語1&2(システムサコム)……¥3,800
- 38万キロ虚空(システムサコム)……¥2,900
- 闇の血族上巻・下巻(システムサコム)……各¥2,900
- スタークルーザー(アルシスソフトウェア)……¥3,800
- ナイトアームズ(アルシスソフトウェア)……¥3,800

●X1turbo
- マデリーン(シンキングラビット)……¥1,200

●FM-TOWNS
- SST GAMES１～６(アモルファス)……各¥1,200
- TAKERUディスクわあるどvol.1～12(FPO)…2&3, 4&5はカップリングになっています…各¥1,500

●MSX2
- エストランド物語(MEDO)……¥1,200
- パラメデス(ホットビィ)……¥1,200
- スーパー上海ドラゴンズアイ(ホットビィ)……¥2,000
- ソーサリアン(日本ファルコム)……¥4,800
- リップスティックアドベンチャー(フェアリーテール)……¥3,500
- 2021SNOOKY(アトリエタカ)……¥2,900
- 魔導物語1-2-3(コンパイル)……¥3,900

●J3100
- 銀河(システムソフト)……¥2,000
- スーパー上海ドラゴンズアイ(ホットビィ)……¥2,000

●DOS/Vマシン
- レーザースカッド(クリサリス)……¥4,800
- マンチェスターユナイテッドヨーロッパ(クリサリス)……¥4,800

価格はすべて税込価格です。

ブラザー工業株式会社 〒467名古屋市瑞穂区苗代町2番1号
TAKERU事務局 (052)824-2493 東京営業所(03)5203-7133 大阪営業所(06)252-4234

通信販売 通信販売をご希望の方は、ソフト名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上TAKERU事務局まで現金書留でお申し込みください。代金引換は一度、現金書留で申し込んで頂いた方に案内させて頂きます。

TAKERU CLUB会員大募集！ TAKERUの画面の「入会」を選んでネ！（年会費＋入会費1,000円が必要です）



illustration：天野 喜孝
神の命により、
我らこの地を守る！
First Queen III
ファーストクィーンIII
―正邪の起り―
「ファーストクィーン」CD
ポリドールレコードより好評発売中！
2,500円
KSK クレソフト
〒330 埼玉県大宮市大門町3-197
星野第二ビル302号 ☎048(646)0660
PC-98シリーズ 好評発売中！ 9,800円
●ファーストクィーンIII御予約者特典● 佐々木 正樹氏 FQスペシャルCD、更に天野 喜孝氏イラストカード付！

山下　章

ベーマガ別冊『オール・アバウト対戦格闘ゲーム』の総監督をつとめる。そのおかげで今月は働きまくり。お疲れサマ。

『スーパーマリオコレクション』が楽しみ

華やかな『スーパーマリオコレクション』のテレビCMを見ていて，オヤッと思った。「4本のゲームに，ニューゲームも加わって……」(こんなセリフだったと思う)。ニューゲーム？──そんなの聞いてないよ！

さっそく任天堂に問い合わせてみたところ──なるほど，まさに『コレクション』の名にふさわしく，『マリオブラザーズ』のパワーアップ版も収録されるわけか。それに4本のゲームにも，じつはいろいろとマイナー・チェンジされた部分があるという。こりゃ発売日に買うしかなさそうだ。でも『スーマリ2』をもう一度やらなきゃいけないのかと考えると(胃痛)。

ベニー松山

3年住んだ大塚に別れを告げ，高田馬場に引っ越し。しかしマンションが古く，襲来するゴキブリに早くも悩まされている模様。

行け行けゴキブリ(コックローチ)マシンBAD BOY！

このところ連夜のように新宿にでる。熱い夜。湿った夜。ゴキブリ(コックローチ)でる。帰りたくない。遊戯場に行く。お気に入りは『アウトランナーズ』，BGMはリニューアルしたスプラッシュウェイヴ。ここにもでっかいゴキブリ(コックローチ)がいる。メタリックブラックの流線型バッドボーイ。すぐにクラッシュするから加速のいいコイツがお気に入りさ。クレムリン目指して右左左左とコース選択。ときどきシルバー(スムースオペレーター)のオートマがぶつかってきてはイライラさせやがる。隣を見ると板場のヤツが微笑んでる。野郎，ワザとだな。頭に血が昇ってピンクの怪物(ロードモンスター)を選んだ。あ，遅い。ステージ3で終わっちまった……。

山下信行(やんま)

あれから1年。今月16日にふたたび免許が取れるようになる。当日はケーキでも買って1周年記念パーティを計画してるらしい。

まだまだ消えたわけじゃないもん。

消えたわけじゃない。ベニー氏に斬りきざまれたわけでもない。まだまだ負けない。『アミュスペひとり旅』はいまだに継続中である。しかし，つらい。今月は格闘本も重くのしかかってきた。就職活動もある。来年4月卒業を目指す自分に，今の状況は大変厳しい。そんなわけで『ひとり旅』はしばらくお休みをいただいてます。お母さん，安心してください。ちゃんと学校行ってますから(苦笑)。やっとゲームの話。ひさびさにファミコンをつなげた。そうする気をおこさせたのは任天堂の『星のカービィ』と『ジョイメカファイト』の2作。ファミコンでもまだまだやれるもんだね。

思わぬこぼれ話が聴けるかも？

本誌ライターたちがゲームについて語る Final Stage

ファイナル・ステージ

板場利光

プロレスが好きで，最近は会場まで足を運ぶことが多くなった。「GIクライマックス・両国国技館7連戦」にも行く予定だとか。

格闘ゲームづけの毎日

『オール・アバウト対戦格闘ゲーム』の制作に参加したため，今月は格闘ゲームばかりプレイしていた気がする。

で，思ったのが「VSコンピュータ戦がむずかしすぎる！」。プレイヤーの技の入力に直接反応してくるから，パターンを知らないと勝てない。あれじゃ，そのゲームでの戦いかたがわかる前にゲーム・オーバーになっちゃう。もう少し，難易度の設定や敵のアルゴリズムについて考えてほしい。

そうそう，『アウトランナーズ』は1人で遊んだほうがいいよ。2人プレイだと「自分にその気がなくても」相手の走行のジャマをしてしまうことがあるからね。

煌竜

学校のレポートに格闘本の原稿が重なり，平均睡眠時間が4時間を割った。来月は3時間に挑戦と，怪しいことをつぶやいている。

『F・スープレックス』に一票

今月もアーケードの話だが，『ファイヤー・スープレックス』がおもしろい。ムタとカブキの中間形態みたいなヤツがいるとか，バーンズの元ネタはフライかホークかアニマルか，などなど元プロレス・ファンとしては言いたいこともあるが，それは置く。

このゲームのいいところは，小技を有効に活用しないと大技がまるで決められない点だ。キック，チョップを効果的に使い，ふらつく相手に得意技を叩き込む。プロレスの試合の流れがうまく再現できるのだ。

なお，プロレス好きは『超プロレススターファン烈伝』(講談社)を読んでからプレイすると，さらに燃えるぞ。

大出綾太

執筆に編集に忙しい毎日。どんなに忙しくても遊んでいた『ぷよ』すらやっていない。アレもあるのに，それでいいのか？

は〜い，がんばりま〜す，サボりませ〜ん

定価が下がったのを機に，ついにゲームボーイ本体を購入。いっしょに『ゼルダの伝説』と，980円という破格値で売られていた『カエルの為に鐘は鳴る』を買った。

とりあえず『カエル』から遊んでみたけれど，これがけっこうおもしろい，というより“楽しい”のだ。さすが「俺コレ」のベニーさんが強く押しているだけあって，演出やアイデアがバツグンにいい。任天堂っぽくない内容だけど，そこかしこに任天堂のにおいがプンプンしているのだ。

今さらながら，やるなゲームボーイ，と思ったワケだ。まだ『ゼルダ』が残っていると思うと，すごく楽しみ。ワクワク。

女の子だってゲームしたい！

連載第3回



ファイナルファイト2
■スーパーファミコン ■カプコン
■9,000円 ■発売中



こんにちは。
1か月のごぶさたでした。
なんか，ほら，すっかり模様替えしちゃったでしょ。おろしたてのブラウスのそでに腕をとおすときのようなワクワク感でいっぱいの私は，周りの人をつかまえては,「いいでしょー」と自慢しまくっています。

増田桃子
ベーマガでは数少ない女性ゲーム・ライター。
姉妹誌の月刊マイコンピュータマガジンでも執筆中。

先月お便りを募集したら，さっそくお手紙がもらえたので，これまた感激してるの。ひとりで楽しむのはもったいないので，小部屋を設けてみなさんに紹介することにするね。
ではでは，今月もにぎやかにはじめましょうか。

今月は，投げて跳んで蹴飛ばして殴りまくりの連続よ

私がアクションをやらない理由

さて，先月も書いたとおり，私はふだんはアクションをやりません。なぜやらないのかと聞かれれば,「苦手だから」と判を押したように同じ答えをだしていたのだけど，どうもこれだけが理由じゃなかったことに，今回アクション・ゲームをひさしぶりに遊んでみて気づきました。

気づいたんじゃなくて，思いだした，と言ったほうが正しいのかな。

最初にことわっておくとね，私は猫みたいな子で，ひとつのことやっていると，別のものに気づかない，というか，できなくなってしまう，まったく不器用な人間なのです。ほんと，一直線にひとつの物事しか見えなくなってしまうのね。自分でもなおしたい欠点のひとつなのだけど。

これとアクション・ゲームを敬遠していたことと，どういう関係があるのか，と思うでしょ？　これが，おおいにあるのよ。

集中してその世界にのめりこんでしまうので，すっかりゲームのヒーローになりきってしまう結果，その内容がバイオレンスであればあるほど，凶暴になってしまうんですよね。

敵の攻撃が激しくなり，少しでも自分のキャラに不利な状況になってしまったときの言葉使いの荒さは，両親が聞けば嘆(なげ)いてしまうほど。

今回の『ファイナルファイト2』の撮影のときだって,「どの画面を撮ろうか，あぁ，だけど倒さなければならない敵もだまってつっ立ってるわけじゃないのよね，ええい，こざかしい」と，しょっぱなから気が荒れたものだから，あろうことか「そこはこうするより～したほうが……」と親切にアドバイスをくれてた編集さんに向かって「いちいちうるさいわねぇっ」と無意識に怒鳴ってしまったというハプニングが……。



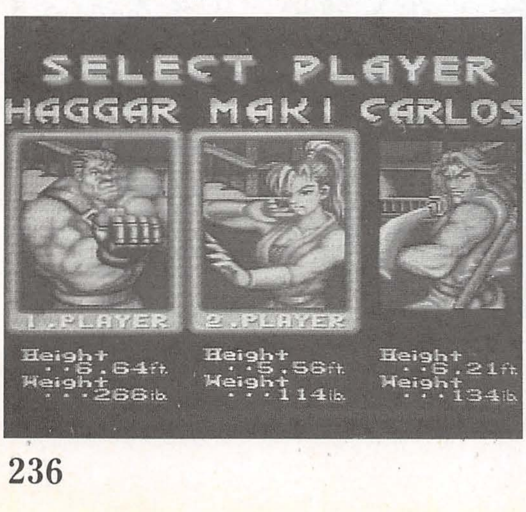
◀マキとハガーのコンビネーション。ハガーのつかんでいるアンドレは結構手ごわい

あとで家に帰ったときにその状況をありありと思いだして，ひとりで真っ青になったもんです。

そのときの行動に責任がもてないなんて，まるで酒乱のおじさんみたい。あぁ，やっぱり，私にアクションものは与えちゃいけないのかもしれない。人間関係に亀裂が走ってしまうわ。とほほ。

これが，私がふだんからアクションに手をつけないように，ブレーキをかけていた理由です。

え，ただの言いワケにすぎませんか？
すぎませんよね，ぽりぽり（苦笑)。





▲オープニング。マキの父親と姉がマッドギアに拉致(らち)されたという知らせを受けたハガー。◀ヤツらの悪事をだまって見過ごすわけにはいかない。プレイヤーはハガー，マキ，カルロスを操ってマッドギアを追う

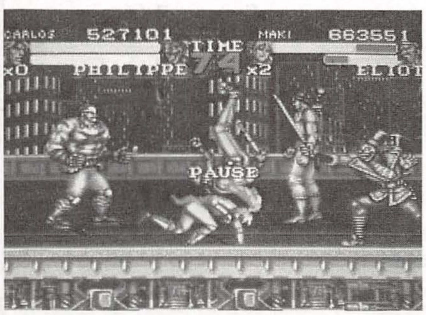
闘うお父さん健在

さて，今回取り上げたのは，最近発売されたカプコンの『ファイナルファイト2』。スーパーファミコン初期の傑作ソフトの一つにあげられる『ファイナルファイト』の続編ね。

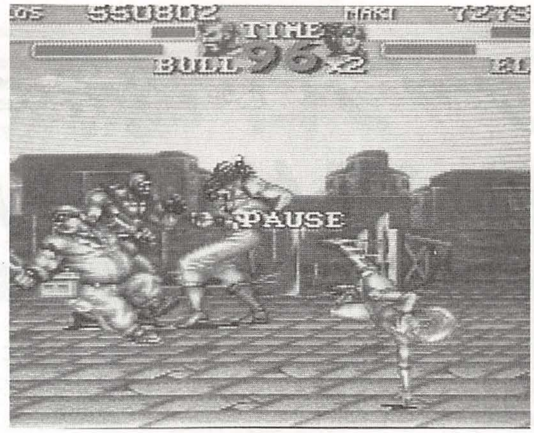
残念ながら前作は自分では手をつけず，他人のプレイを観て，カッコイイと手をたたいて喜んでいるだけだったのだけど，今回はテレビCMを観て，わりと興味を持っていたの。

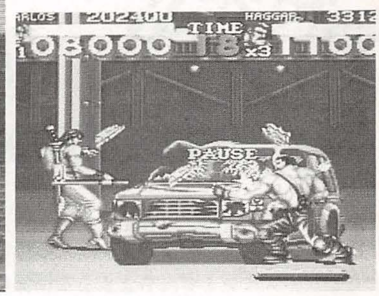
やっぱり，「前作ではできなかった2人同時プレイを実現」という文句がいちばん大きかったからかなぁ。左でさんざんな文を書いたけど，家では2人同時プレイができるゲームに限り，アクションは遊んでいたんですよ。なにしろ協力して同じ目標に向かって進む，というシチュエーションにすこぶる弱いんだもの。

前作で，猛烈なアクションで敵をばったばったとなぎ倒していった闘う市長……市長という以前に父親のハガー以外のプレイヤーのキャラクターはすっかり一新されているの。密かにお父さんの闘いぶりにほれぼれとしていた私は，ハガーが再登場してくれたのが，



▲ステージ4のボスキャラにマキとカルロスで挑む。滑り込んで足払いをかけられるので注意





◀左はマキの必殺技・烈風脚。威力は絶大だが，体力を消耗してしまうという欠点もある。カッコイイからつい使うけど
▼カプコンの格闘ゲームではおなじみの時間内に車を壊しまくるボーナス・ステージ

なによりうれしかったです。とらえられたヒロインを，その恋人が助けにいくのもかっこいいんだけど，お父さん自らが助けてくれるなんて，頼もしくていいなぁ，なんて。

もちろん，今回，女の子のキャラクターで遊べるのも，このソフトがお気に入りになる要素のひとつなんだけどね。

ふふん，かかってらっしゃい

前作の黒幕マッド・ギアの残党にさらわれたマキの父親と姉を救いにハガー，マキ，カルロスの3人の強者が世界を駆けめぐって繰り広げる世紀末ファイト。

プレイしてみてどうかと言えば，キャラクターを動かしているだけで楽しいソフトだなぁ，というのが素直な感想。基本的な操作はキックボタンとジャンプボタンがひとつずつ，あとは十字の方向ボタンで自分のキャラクターを動かすという簡単なものなんだけど，それぞれのボタンの組み合わせていろんなアクションを見せてくれるから，うれしいのよね。

ジャンプ力を利用した三角飛び蹴りで素早く敵の懐にパンチをくらわせたり（マキ），軽やかなフットワークで敵を投げ倒したり（カルロス），おなじみのお父さんのパワープレイ。情け容赦ないアクションに敵がばたばたと消えていくのは，酔ってしまうほど気持ちいい。どうせ相手は悪いヤツらよ。こてんぱんにやっつけてやるわ。ストレス解消にもってこいってものよ。まったく，気分よくって，やめられないのなんのって（笑）。

オプションでレベルもEASYからEXPERTまで4段階で設定できるし，エンディングもそれぞれ変わってくるから，長く楽しめそうなソフトよ。おすすめ作品をひとつ見つけたわ。

LOVE 今月のメッセージ

いくら力が強くても，乱暴者じゃ嫌われる（アンドレ兄弟へ）

桃子の部屋

さてさて，いきなり登場の新コーナーです。ここでは，「ゲームのこういうところが好きで，だからプレイしてるのよ」といった女の子の意見や最近プレイしておもしろかったゲームなどをぜひ教えてもらいたいなぁ，なんて思ってます。

もちろん，男の子の参加も大歓迎。

せまい部屋ですが，みなさん，どうぞくつろいでいってくださいね。

♥

「私が最近夢中になっているゲームは『ストII'ターボ』『ぷよぷよ』，そして今さらながらスーファミの『F.F.V』です。前者はなんといっても対戦が楽しい！　これは男性も同じだと思います。けど，『F.F.』のようなゲームは，男性と女性とでプレイや感情移入などの点で，感想に差がでてくるのではないでしょうか。特に，ストーリーに恋愛感情がからんできたりすると，その差はますます大きくなっていくと思います」

♥

P.N.ばとる☆亜麗さんでした。さっそくのお便り，ありがとうね。

亜麗さんはアクション，パズル，RPGとオールマイティにゲームを楽しんでいらっしゃるようで，手紙を受け取った私は，読んでいてたのもしく思ってしまいました。びんせんの欄外に「おもしろいことは，男女問わず，みんなで仲良く楽しみたい」と書いてあったけど，同感。プレイして楽しければ，楽しく感じるなりのポイントがあるわけだし，それを男女の境界線でわけるなんてもったいないことだものね。

ただ，「姫を救うんだっ」と勇者をよそおって旅する男の子になりきると，プレイしていて複雑に思うこともあるけど（苦笑）。「そういえば，私は女の子だったんだわ」ってね。まぁ，そういう想像が楽しいんだけど。昔読んだおとぎ話みたいで。

というわけで，このページを読んでくださったみなさん，感想のお便りをどしどし送ってくださいね。それでは，また来月お会いしましょう。

みゆきの柱

前略、読者のみなさま。このページの編集を担当しているみゆきと申します。この「柱」を拝借いたしまして、次回より謎の感性で、ゲームについて勝手なおしゃべりをさせていただく所存です。OFに負けないリッパな柱になってみせます。あらあらかしこ

特集

ワープロ・電子手帳で遊べるゲームソフト！

こんなにある!!

文書編集や手紙，住所録などなど，“書”生活において大活躍のワープロ。そして学生からビジネスマンまで，さまざまな情報整理にとても便利な電子手帳。どちらもすでに，私たちの生活とは切っても切り離せないものになったと言っても過言ではないでしょう。

でも，そのワープロ・電子手帳で楽しむことのできるゲームがこんなにあるって知ってましたか？　今回の特集では，現在発売されているゲームソフト86タイトルを，ドーンと一気に紹介してみました。

ハードの性質上，ジャンルは限られてしまっているようですが，それでも仕事の合い間の息抜きには十分すぎるほど楽しめるものばかり。文書作成などに疲れたら，これらのゲームでリフレッシュするといいでしょう。でも，夢中になりすぎて，本来の仕事を忘れないようにね！　（文：中村京子）

ワープロ編

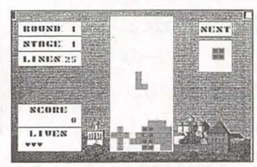
松下・スララシリーズ

ゲーム対応機種：●FW-U1J82●FW-U/P95●FW-U1J62●FW-U1S57

仕様（FW-U1J82）
◆白黒スーパーバックライト液晶
◆明朝／毛筆／丸ゴシック3書体
　スーパーアウトラインフォント／欧文3書体
◆カンタン住所入力機能／カンタン名刺印刷機能／7か国欧文ワープロ／英文スペルコレクタ機能／ワープロ検定レッスン機能／MS-DOSデータ変換など
◆362×317×69mm
◆約4.0kg

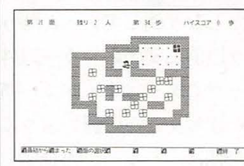


テトリス



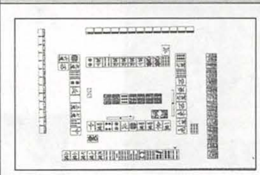
■松下　■パズル
■5,800円
大ヒットパズルゲームの移植。落下してくるブロックを組み合わせ，ラインをそろえて消していく。

倉庫番



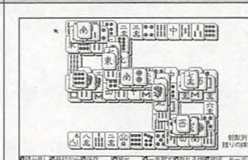
■松下　■パズル
■5,800円
パソコンからの移植ゲーム。倉庫に散らばった荷物を，所定の場所へ片づける。

プロフェッショナル麻雀「悟空」



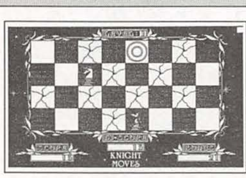
■松下　■麻雀
■5,800円
「西遊記」のキャラクターたちと4人対局が楽しめる，本格的麻雀ゲーム。

上海II



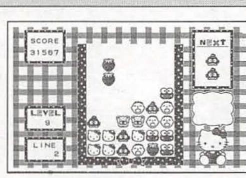
■松下　■パズル
■5,800円
『上海』の第2弾。ルールにしたがって，積んであるパイを全部取りのぞけ。

ナイトムーブズ



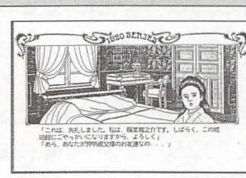
■松下　■パズル
■5,800円
名作パズルゲームの移植。各ステージのミッションをクリアしつつ，キングのピンを目指そう。

サンリオカーニバル



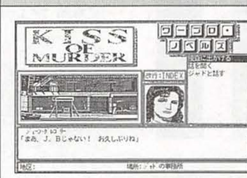
■松下　■パズル
■5,800円
あの「サンリオカーニバル」が，ワープロで遊べる。縦，横，斜めにキャラクターをそろえ，消していく。

琥珀色の遺言



■松下　■AVG
■6,800円
1920年シリーズの第1弾。探偵藤堂龍之介となり，連続殺人事件を解決しよう。探偵手帳付き。

殺意の接吻



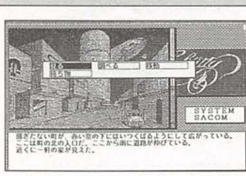
■松下　■AVG
■4,800円
『マンハッタン・レクイエム』の設定を使ったアナザー・シナリオ。新たな事件がキミを待つ。

闇に翔ぶ天使たち



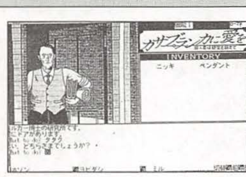
■松下　■AVG
■4,800円
パソコンゲーム『マンハッタンレクイエム』がワープロに。謎の死を遂げたピアニストが事件の発端。

シャティ



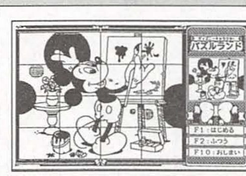
■松下　■AVG
■4,800円
システムサコムのノベルウェア・シリーズ。地球外の惑星が舞台となっている。

カサブランカに愛を



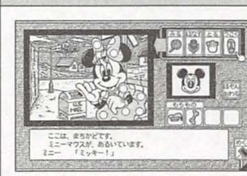
■松下　■AVG
■4,800円
シナリオに優れた名作AVGの移植。奇妙な殺人事件の謎を解くため，時空を越えた旅にでる。

ディズニーキャラクターパズルランド



■マイクロキャビン　■パズル
■5,800円
誰にでも楽しめる3種類のゲームを収録。かわいいディズニーキャラクターたちと遊ぼう。

ミッキーのプルートをさがせ！



■マイクロキャビン■ワープロ絵本■5,800円
■U1シリーズ（一部機種は対応せず）
ディズニーならではの美しいイラストをふんだんに使用。AVG形式でマウスをクリックして物語を進める。



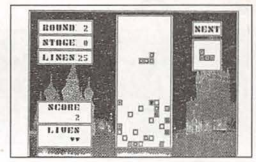
キャノン・キャノワードシリーズ

ゲーム対応機種：●α80H●α85H

仕様（キャノワードα85H）
◆バックライト白液晶
◆明朝／毛筆／太丸ゴシック／欧文6書体
◆作表機能／四則演算・縦横一括集計などの計算機能／10種12塗りパターンのグラフ機能／円・六角形・鉄道線などの作図機能／MS-DOSデータ変換など
◆マルチリンガル10か国語対応
◆380×375.5×97.1㎜
◆7.1kg

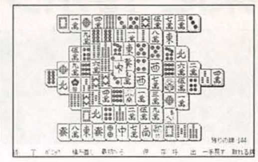


テトリス



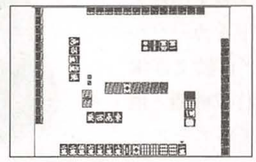
■キャノン　■パズル
■7,800円
落ちものパズルゲームの元祖。まとめてラインを消して，高得点を狙おう。

上海



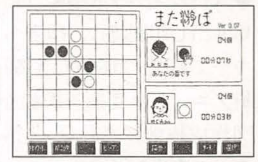
■キャノン　■パズル
■7,800円
シンプルなルールながら，奥の深いゲーム。頭をフル回転させていどめ。

プロフェッショナル麻雀「悟空」



■キャノン　■麻雀
■6,800円
パソコン麻雀ゲームの移植版。段位戦や勝ち抜き戦も楽しめる。ワープロ・ゲームに多数ある人気ソフト。

オセロタイプゲーム「また遊ぼ」



■キャノン　■ボードゲーム
■5,800円
プレイヤーの腕によって，3人のキャラクターの中から対戦相手を選ぶことができる，オセロゲーム。

シャープ・書院シリーズ

ゲーム対応機種：●WD-Y300●WD-Y330

仕様（WD-Y330）
◆バックライト付きハイコントラスト白黒液晶
◆明朝／ゴシック／毛筆／強調4書体書院スーパーアウトラインフォント
◆らくらく自動文書作成／らくらく自動表計算Ver.3／らくらくグラフ作成／図形機能／レッスン機能／住所録管理機能／MS-DOSデータ変換など
◆368×328×78.5㎜
◆5.7kg

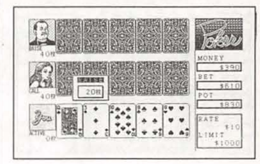


Missing Word



■内蔵　■RPG
3DRPGタイプのタイピング練習ソフト。呪文をキーボードから入力して，敵を倒せ。ゲームに熱中している間にタイピングも上達する？

ハーフタイムゲーム



■内蔵　■テーブルゲーム
スロットマシン，ポーカー，ブラックジャックの3種類のゲームが楽しめる。



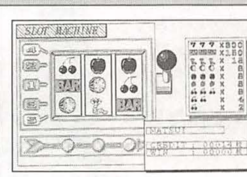
リコー・マイリポートシリーズ

ゲーム対応機種：●NS-250●NS-260●NT-360●NT-350●NT-310●NT-300●NT-500●NL-7Ai

仕様（NT-500）
◆バックライト液晶
◆明朝(アウトライン処理)／毛筆／ゴシック3書体スーパーアウトラインフォント／欧文3書体
◆文例委員会（用途別文例集ソフト）／パーソナルDTP機能／スペルチェック機能／郵便番号辞書／縦書き表示編集機能など

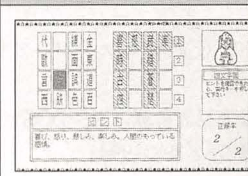


ラスベガスジャック



■イージーコンピュータシステム
■ギャンブル　■5,800円
■NT-350/310/300,NS-250,NL-7Ai
3種類のギャンブルが楽しめる。気分はまさにラスベガス。

パズミックスワールド



■イージーコンピュータシステム
■パズル　■5,800円　■NTシリーズ，NSシリーズ，NL-7Ai
「何待ち雀」「四文字固」「真剣衰弱」の三つのパズルゲームを収録。



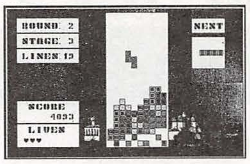
東芝・ルポシリーズ

ゲーム対応機種：●JW01シリーズ●JW05シリーズ●JW88シリーズ●JW90シリーズ●JW95シリーズ●JW98シリーズ●JW100E/100F/105シリーズ

仕様（JW05H）
◆バックライト付き白液晶
◆4書体曲線スーパーアウトラインフォント（明朝／ゴシック／毛筆／創英ポップ体）
◆ズバピタヘッド機能（レイアウト印刷・切り出し印刷時に，印字ヘッドをカーソルキーで任意に移動できる）／自動文書編集／ニューロ変換／基本図形作成機能／地図作成機能／表計算／MS-DOSテキストデータ変換など
◆365×385×93㎜
◆5.9kg

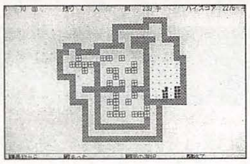


テトリス



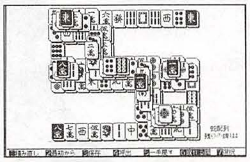
■アスキー　■パズル
■7,000円
やればやるほど熱中するゲーム。キミは何レベルまで行くことができるか。

倉庫番



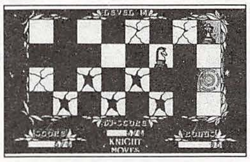
■アスキー　■パズル
■7,000円
荷物をうまく押して，倉庫に入れる。押しかたや順番を考えなければ，クリアはできないぞ。

上海II



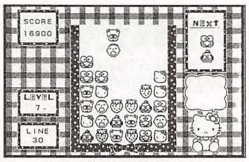
■アスキー　■パズル
■7,000円
6種類の積み込みパターンを選ぶことができるパズルゲーム。ワープロ・ゲームに多い人気シリーズ。

ナイトムーブズ



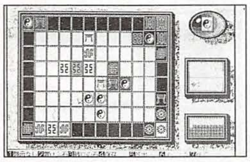
■アスキー　■パズル
■7,000円
頭を使い，キングを目指して進め。マス目に穴を開けて高得点を狙うこともできる。

サンリオカーニバル



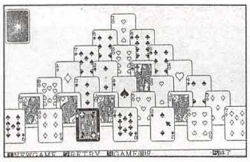
■アスキー　■パズル
■7,000円
けろっぴやキティちゃんなど，かわいいキャラクターが特徴のパズル・ゲーム。対戦が熱い！

石道



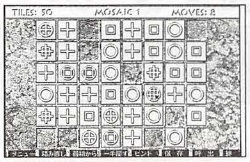
■アスキー　■パズル
■7,000円
ルールに従い，96のマス目に72個の石を一つずつ置いていく。置きかたによって得点が変わる。

カードコネクション



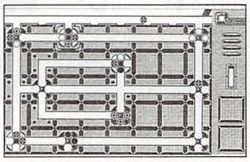
■アスキー　■カードゲーム
■7,000円
キャンフィールド，クロンダイク，ピラミッドなどの，ちょっと変わった8種類のカードゲームで遊べる。

テッセラ



■アスキー　■パズル
■7,000円
縦，横，斜めに9種類のタイルをジャンプさせ，飛び越えたタイルを消していく。

ロジカル



■アスキー　■パズル
■7,000円
転がってくる玉をローターテーブルで受けたりだしたりして，制限時間内にすべてのローターを破壊せよ。

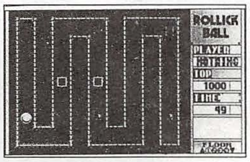
NEC・文豪シリーズ

ゲーム対応機種：●文豪ミニ5R/5RD/5RG/5RX/5RS/5RC/5SX/5SC/5Si/5SH/5SV/5SJ●文豪ミニ7H/7HG/7HR/7R/7RA/7RX/7SX/7SD/7SV/7SR

仕様（ミニ5SV／5SH）
◆バックライト付きホワイトモード液晶
◆平成明朝体／平成角ゴシック体／端筆行書体3書体スーパーアウトラインフォント／欧文9書体スーパーアウトラインフォント
◆簡易表計算／MS-DOSデータ変換など
◆378×398×99㎜
◆6.1kg

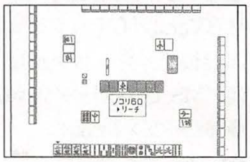


ローリックボール



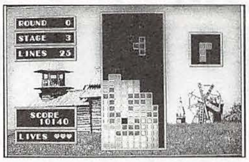
■アスキー　■アクション
■7,000円
ボールを転がし，ゴールを目指すアクションゲーム。途中の敵をうまく避けて進もう。

プロフェッショナル麻雀「悟空」



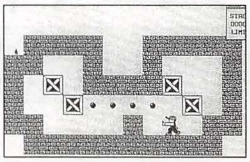
■シャノアール　■麻雀
■7,000円
本格4人対局麻雀。初級，上級と実力に応じてレベルを選択することもできる。

テトリス



■TSH　■パズル
■6,800円
世界中で楽しまれている「テトリス」。熱中度は保証付き。4列消して高得点をねらえ！

倉庫番



■TSH　■パズル
■6,800円
306もある倉庫がプレイヤーを待ち受ける。自分で問題を作ることができるエディター機能付き。

字慢グランプリ



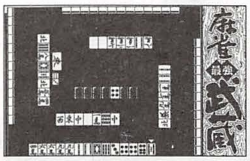
■TSH　■クイズ　■9,800円
■MINI5（5RX以降）／MINI7（7H以降）
「漢字」の問題を中心に，3段階のレベルで5種類のジャンルが楽しめる。

JACK／ラスベガス連続殺人



■TSH　■AVG　■7,800円
■ミニ5RXシリーズ以降
アメリカ南西部で起きた連続殺人事件の犯人を捜しだす，謎が謎を呼ぶ本格的アドベンチャー・ゲーム。

麻雀最強武蔵



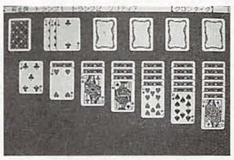
■TSH　■麻雀　■9,800円
■ミニ5RXシリーズ以降
対コンピュータに，最先端の麻雀用アルゴリズムを搭載。打ちかたのクセや強さを記録することもできる。

文豪ミニ「アッとワールド」



■マイクロデザイン　■クイズ
■9,800円　■ミニ7SX／7SD専用
「RPG文書作聖伝説」をはじめとする三つのゲームで，楽しみながらワープロ操作などを学べる。

銀河



■TSH　■パズル　■7,800円
■MINI5（5RX以降）／MINI7（7H以降）
麻雀牌やトランプ，パネルなどを使った遊び全24種をコレクション。

センター　西日本相談室　☎06-621-1221　東日本相談室　☎043-297-1221　●㈱リコー　パーソナル計画部　☎03--3543-5111　●㈱東芝　東芝ルポインフォメーションセンター　☎0120-1048-

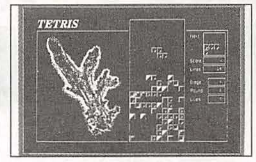
富士通・オアシスシリーズ

ゲーム対応機種：●30AXシリーズ●30SX401/301/II ●30LXシリーズ●30LG101●30AD301/EX/401/405

仕様（30-LX405）
◆高輝度バックライト付き液晶
◆明朝／毛筆／ゴシック3書体スーパーアウトラインフォント
◆ステップupレッスン／MS-DOSデータ変換機能／パソコン通信による電子メール，データベース検索などが可能／カシオ，シャープの電子手帳とデータ交換可能など
◆370×389×101mm
◆6.2kg

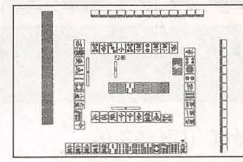


テトリス



■富士通　■パズル
■6,800円
オアシスでも，あの「テトリス」が遊べる。オアシス版では，背景のCGが美しいのが特徴。

プロフェッショナル麻雀「悟空」



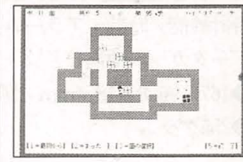
■富士通　■麻雀
■7,000円
麻雀通のための，4人打ち麻雀ソフト。手ごわいコンピュータに勝つことができるか？

上海



■富士通　■パズル
■6,500円
アメリカ生まれの麻雀パイを使ったパズルゲーム。「天晴」とほめてもらえるようにガンバろう。

倉庫番



■富士通　■パズル
■6,800円
すっかりおなじみとなっているパズルゲーム。1か月で全面クリアできたら，大天才？

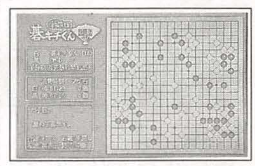
日立・with meシリーズ

ゲーム対応機種：●BF-55／BF-200／BF-20L／BF-50／BF-1●BP-100

仕様（BF-20L）
◆バックライト付白黒液晶
◆明朝／毛筆／ゴシック3書体アウトラインフォント／欧文3書体
◆図形機能（20種）／数式機能／グラフ機能／DTP機能／スケジュール・カレンダー機能／ねらい打ち印刷／タイプ練習機能／MS-DOSファイル変換など
◆338×331×78mm
◆4.0kg

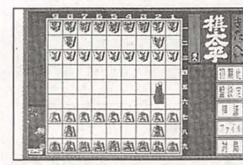


碁キチくん



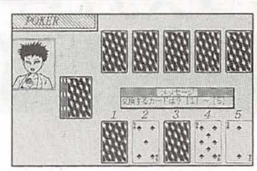
■GAM　■囲碁
■14,800円
コンピュータ棋士「碁キチくん」がプレイヤーの相手。強さを10〜16級の間で調節できる。初心者向け。

棋太平



■SPS　■将棋
■7,000円
対コンピュータ戦時に，コンピュータに教育をすることができるのが特徴の将棋ソフト。

ラスベガスジャック





■イージーコンピュータシステム
■ギャンブル　■5,800円
ポーカー，ブラックジャック，スロットマシンをプレイ可。ラスベガスの帝王，Mr. Xに勝って，ベガスを手に入れよう！

電子手帳編

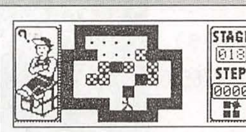
NEC・PC電子手帳ETシリーズ

ゲーム対応機種：●ETシリーズ

仕様（P1-ET1）
◆マトリックス液晶表示
◆電話帳機能／名刺管理機能／1901年1月から2099年までの月間カレンダー内蔵／世界時計機能／各種計算機能／簡易表計算機能／バーコード入力機能／モンタージュ機能／簡易地図作成機能／通信機能など
◆150×90×19mm
◆270グラム

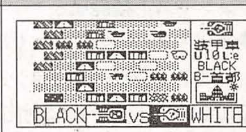


倉庫番



■リバーヒルソフト　■パズル
■7,000円
パソコンや家庭用ゲーム機などでおなじみの「倉庫番」が，電子手帳カードに。ハンディでも，おもしろさは十分に伝わる。

大戦略ET



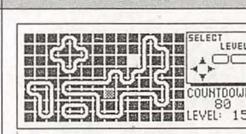
■システムソフト　■SLG
■7,000円
パソコンで有名なシミュレーション・ゲーム『大戦略』。地形や兵器データなどを把握し，戦略を巡らせて戦いに勝ち抜け。

ぎゅわんぶらあ自己中心派



■ゲームアーツ　■麻雀
■7,000円
同タイトルの人気マンガに登場する，超個性派メンツと対戦する麻雀ゲーム。彼らとの熱い戦いが繰り広げられる。

ブロディア



■ハドソン　■パズル
■7,000円
アクション・パズルゲーム『ブロディア』。線路をうまくつなげて，ボールを転がそう。電子手帳ソフトながら，美しいビジュアルが特徴。

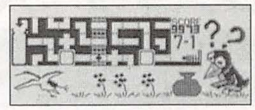
カシオ電子手帳シリーズ

ゲーム対応機種：●DK-E810／DK-E800／DK-7000／DK-6500／DK-6000●UA-5500

仕様（DK-E810）
◆マトリックス液晶表示
◆データの自動バックアップ
◆国語辞典機能／漢字辞書機能／名刺管理機能／電話帳機能／メモ機能／スケジュール管理機能／カレンダー機能／世界時計機能／時計・アラーム／計算機能／データガード機能など
◆167×96.8×18.4mm（閉じたとき）
◆255グラム

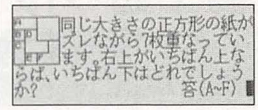


サクセスストリート



■カシオ　■アクションパズル
■6,000円
ボールが破裂しないように素早く道を作り，ゴールへ送り込む。ノーマル，エキスパート，アドベンチャーモードがある。

マジカルパズル



■カシオ　■パズル
■6,000円
3段階の（初級・中級・上級）レベルに応じて，「ひらめき」「テトロミノ」「ペントミノ」など8種類のシンプル，かつユニークなパズルが楽しめる。

戦国人生ゲーム



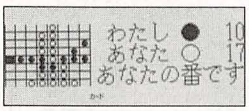
■カシオ　■SLG
■8,000円
戦国時代が舞台の，本格的SLG。プレイヤーの性格を診断し，信長，秀吉，家康のいずれかのタイプでスタート。「桶狭間の戦い」などの合戦を指揮して，天下統一をめざす。

朝までゲーム



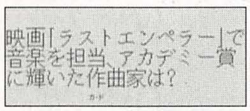
■カシオ　■テーブルゲーム
■8,000円
麻雀をはじめ，連珠，ポーカー，ブラックジャックなど4種類のゲームを内蔵。楽しみすぎて寝不足にならないように。

オセロ



■カシオ　■ボードゲーム
■6,000円
電子手帳がプレイヤーの対戦相手。レベルを調節できたり，対戦後，手順が再現できたりと機能も充実している。

クイズ6000問

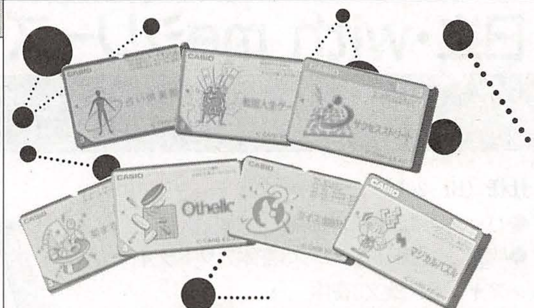


■カシオ　■クイズ
■7,000円
6000問の難問，珍問があなたを待ち受ける。総合コースの他，音楽，旅行，スポーツなどジャンル・セレクトが可能。1ステージの正解率が70%以上で合格となる。

占い倶楽部



■カシオ　■占い
■7,000円
相性（4種目），人生診断（4種目），人生天気予報（3種目）の3種類の占いを収録。仕事や私生活，そして健康など，いつでもどこでも気軽に楽しめるのが魅力。



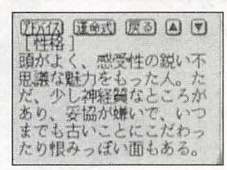
シャープ電子システム手帳シリーズ

ゲーム対応機種：●PV-F1●DB-Zシリーズ●PAシリーズ（詳細は，☆1～☆3の解説を参照のこと）

仕様（PA-9700）
◆マトリックス液晶表示
◆名刺管理機能／電話帳機能／国語辞典機能／連動手書きメモ機能／各種計算機能／日数計算機能／世界時計機能／アクションリスト機能など
◆96.8×157.8×12.8㎜（閉じたとき）
☆1：DB-Zシリーズ，PAシリーズ（6500/6300を除く），PV-F1に対応
☆2：DB-Zシリーズ，PAシリーズ（7000/6500/6300を除く），PV-F1に対応
☆3：DB-Zシリーズ，PV-F1に対応

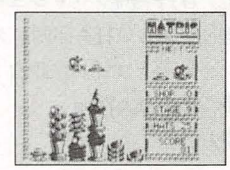


占い四柱推命学カード



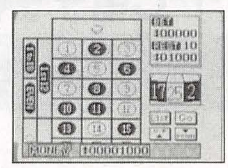
■シャープ　■占い
■7,000円　■☆1
生年月日で占う四柱推命が電子手帳で手軽に。性格，健康などの6項目が占える。

ハットリスカード



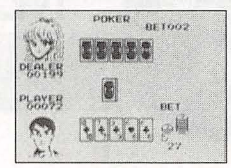
■マイクロキャビン　■パズル
■6,000円
同じ帽子を5個積み上げて消していく。25回繰り返すと，つぎのステージに進める。

ラスベガスカード



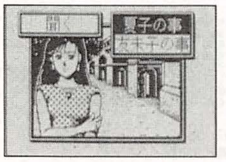
■アスク講談社　■テーブルゲーム
■7,500円　■☆3
5種類のカジノゲームが，ストーリーモードとフリーモードの2とおりの遊びかたで楽しめる。

CARD GAMESカード



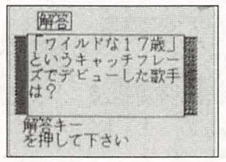
■ココナッツ21　■テーブルゲーム
■8,600円　■☆3
20人の女性とカードゲームで勝負。五つの街にある店を，全部クリアしよう。

京都財テク殺人事件カード



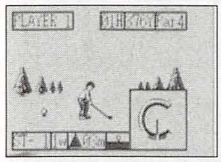
■ヘクト　■AVG
■7,700円　■☆3
山村美紗の推理小説をもとにしたサスペンスAVG。推理を働かせ，さまざまな謎を解け。

100%まるごとクイズカード



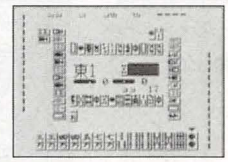
■サン電子　■クイズ
■8,000円　■☆2
6900問ものクイズが，幅広いジャンルから出題される。また，機種によって，別のゲームもプレイ可能。

プロゴルフ2カード



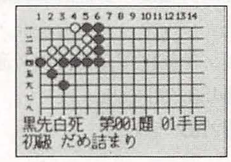
■バンダイ　■ゴルフ
■8,000円　■☆3
スキンズマッチ，ストロークプレイ，トーナメント，マッチプレイが楽しめる。2人ゲームも可能。

ハイパー電脳麻雀カード



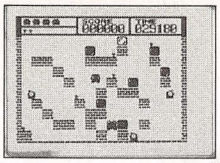
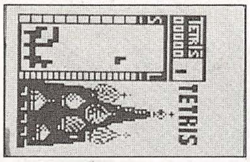
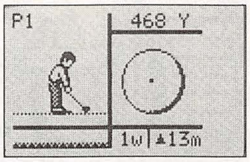
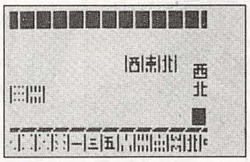
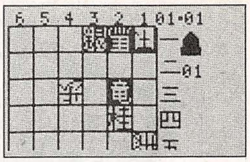
■サン電子　■麻雀
■7,800円　■☆3
4人打ち麻雀ゲーム。あなたは主人公「沢田栄作」となり，麻雀に勝ち進んで社長を目指す。

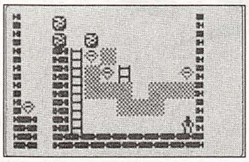
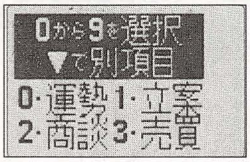
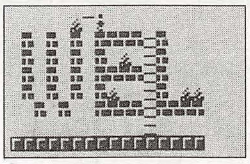
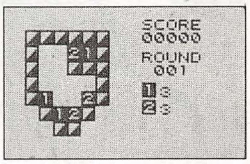
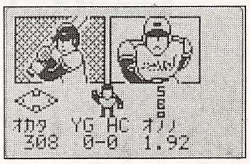
大竹九段の詰碁カード

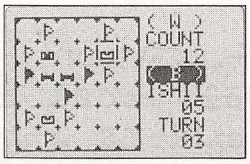
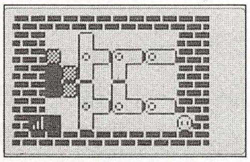
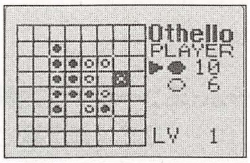
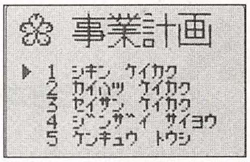
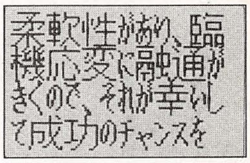


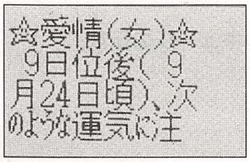
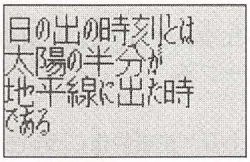
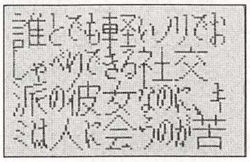
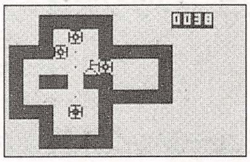
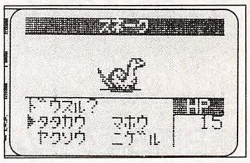
■学習研究社　■囲碁
■8,000円　■☆2
初級者から上級者まで，大竹九段の出題に挑戦できる。詰碁，定石，格言を収録。

3-2411　〈電子手帳部門〉●NEC　ETインフォメーションセンター　☎0120-22-9801　●カシオ計算機㈱代表　☎03-3347-4811　●シャープ㈱コンシューマーセンター　西日本相談室　☎06-621

フラッピーカード	テトリスカード	プロゴルフカード	麻雀倶楽部カード	詰め将棋カード「寅詰」
				
■セミック ■パズル ■6,000円 ■☆3 名作「フラッピー」の移植版。ステージは全部で100。みごとクリアできるかな？	■BPS ■パズル ■7,000円 ■☆1(PA7000使用可能) 7種類のブロックをスキ間なく組み合わせ，ラインをそろえて消そう。自分の限界レベルに挑戦！	■バンダイ ■ゴルフ ■8,000円 ■☆2 世界の有名な18ホールを集めたゴルフゲーム。弾道や風，ラインの状態を取り入れた実戦タイプ。	■バンダイ ■麻雀 ■7,000円 ■☆2 実戦モードと勝ち抜き戦モードの2種類が楽しめる。12人の雀士の中から3人を選んで対戦しよう。	■スキャップトラスト ■将棋 ■7,500円 ■☆2 6×5の将棋盤で200問の詰め将棋問題を解いていく。問題の選定は，すべて田中8段が行なった。

「パズル大迷宮」カード	電子易占いカード「易道」	ロードランナーカード	パズニックカード	ザ・ベースボールカード
				
■アスク講談社 ■パズル ■6,000円 ■☆2 100の画面が楽しめるパズルゲーム。オリジナル画面を作るエディット機能も付いている。	■アスミック ■占い ■9,000円 ■☆2 ビジネスに関する項目が中心の易占い。処世哲学が占える。易学の英知を1枚のカードに凝縮。	■ナグザット ■アクションパズル ■7,200円 ■☆2 ロボットからうまく逃げながら，すべての金塊を回収する。全80ステージ。 ※在庫僅少	■タイトー ■パズル ■5,000円 ■☆2 積み上げられたブロックを動かし，同じ数字のブロックどうしを隣接させて消していく。 ※在庫僅少	■ココナッツ21 ■SLG ■9,800円 ■☆2 プレイヤーは12のチームの中から一つを選び，監督となってチームを優勝に導く。

フォートレスカード	パズルボーイカード	オセロ&2ゲームカード	プレジデントの選択カード	電子占い姓名判断カード
				
■ビクター音楽産業 ■パズル ■7,800円 ■☆2 アメリカ生まれの戦略ゲーム。対コンピュータ戦も，人間同士の対戦もできる。	■アトラス ■パズル ■6,600円 ■☆2 128面にも及ぶパズル面を収録。多彩なパズルゲームの他に性格判断，相性診断の占い付き。	■バリエ ■ボードゲーム ■7,500円 ■☆2 オセロゲーム，ペアマッチ（神経衰弱），15パズルゲームが楽しめる，お得なカード。	■ホット・ビィ ■SLG ■8,500円 ■☆2 自動車会社の社長となって，トップシェアを目指して会社経営をするSLG。	■バップ ■占い ■9,000円 ■☆1 五つの分野での姓名判断ができる。自分と相手の姓名を入力すれば，恋愛，ビジネスの分野で相性診断が可能。

ステラ薫子のミッドポイント占星学カード	イベントクイズカード	血液型＋星占カード	倉庫番2カード	ポケットクエストカード
				
■ディ・メーレ ■占い ■9,500円 ■☆2 ホロスコープで仕事運，金運，愛情運などを占う，パーソナルな占星学ソフト。	■ログ ■クイズ ■8,500円 ■☆2 篠沢教授が3000問の問題をひっさげ，プレイヤーに挑戦する。クイズの途中に，さまざまなイベントあり。	■講談社 ■占い ■8,500円 ■☆2 星座と血液型を入力するだけで，九つの項目がすぐに占える。2020年までの毎日の運勢も占える。	■リバーヒルソフト ■パズル ■7,000円 ■☆2 あの「倉庫番」が，さらにおもしろくなって帰ってきた。120の倉庫が待ち受ける。	■アスク講談社 ■RPG ■8,500円 ■☆2 魔王を倒すため，三つの大陸をまたにかけて冒険するRPG。全4章から成る，壮大な物語が展開する。

日立DTシリーズ

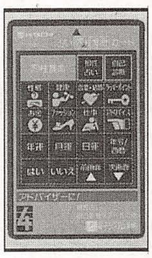
ゲーム対応機種：●DTシリーズ（DT-H1/H2/H3/H5）

仕様（DT-H1）
◆マトリックス液晶表示
◆英和・和英機能／電話帳機能／スケジュール機能／メモ機能／通貨換算，日数計算などの各種計算機能／世界時計機能など
◆90×154×15mm（閉時）
◆190グラム

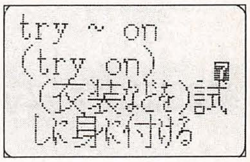


占い四柱推命カード

■日立
■占い
■7,000円
中国古来の占い四柱推命で，愛情運，金運，健康運など，さまざまなことを占おう。占いの他，自己診断テストをすることもできる。



英語ゲームカード・探偵の事件簿



■ファンテック ■AVG
■8,500円 ■☆2
プレイヤーは探偵となり，五つの事件に挑む。謎解きを楽しみながら英語力をアップできる。

※DT-H1，DT-H3は，下記のシャープ電子システム手帳用ソフトが使えます

占い四柱推命学カード	電子易占いカード「易道」	イベントクイズカード
100%まるごとクイズカード	ザ・ベースボールカード	血液型＋星占カード
大竹九段の詰碁カード	フォートレスカード	倉庫番2カード
テトリスカード	パズルボーイカード	ポケットクエストカード
プロゴルフカード	オセロ＆2ゲームカード	英語ゲームカード・探偵の事件簿
麻雀倶楽部カード	プレジデントの選択カード	
詰め将棋カード「寅詰」	電子易占い姓名判断カード	
パズル大迷宮カード	ステラ薫子のミッドポイント占星学カード	

第8回 輝け! 日本ゲーム・ミュージック大賞

1993年上半期GMアルバム総カタログ

協賛：ポニーキャニオン／キングレコード／アルファレコード／NTT出版／アポロン／光栄／東芝EMI／ビクターエンタテインメント／NECアベニュー／ポリドール／ポリスター／データム・ポリスター／日本コロムビア／エニックス／ファンハウス（順不同）

歌は世につれ，ゲームはGMにつれ……。
第8回日本ゲーム・ミュージック大賞のノミネート作品を発表する日がやってきました。
この半年の間に，どのGMがあなたの思い出に残ったでしょうか。
みなさんからの投票と，アルバムのセールス・データをもとに，栄えある大賞を決定していきます。
最後の応募規定にしたがって，ぜひあなたもご投票ください。

☆第1回日本ゲーム・ミュージック大賞☆ 大賞／ザ・スキーム／古代祐三
2位／ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.1「ワルキューレの伝説」
3位／ミュージック・フロム・イースⅢ

☆第2回日本ゲーム・ミュージック大賞☆ 大賞／交響組曲ドラゴンクエストⅣ／すぎやまこういち
2位／スーパー忍&ワークス／古代祐三
3位／イースⅢ J.D.K.SPECIAL

☆第3回日本ゲーム・ミュージック大賞☆ 大賞／パロディウスだ！～神話からお笑いへ
2位／ファルコム・スペシャルBOX'91
3位／アフターバーナー／S.S.T.BAND

☆第4回日本ゲーム・ミュージック大賞☆ 大賞／ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.4「ドラゴンセイバー」
2位／アクトレイザー／古代祐三
3位／ファイナルファンタジーⅣ・オリジナル・サウンド・バージョン

☆第5回日本ゲーム・ミュージック大賞☆ 大賞／ファイナルファンタジーⅣ・ミニマムアルバム
2位／ストリートファイターⅡ・イメージアルバム／アルフ ライラ
3位／ファルコム・スペシャルBOX'92
（特別大賞／ファイナルファンタジーⅣ・オリジナル・サウンド・ヴァージョン）

☆第6回日本ゲーム・ミュージック大賞☆ 大賞／ロマンシング サ・ガ オリジナル・サウンド・ヴァージョン
2位／ゼクセクス／コナミ矩形波倶楽部
3位／アウトラン／S.S.T.（G.S.M.1500名盤シリーズ）

☆第7回日本ゲーム・ミュージック大賞☆ 大賞／交響組曲「ドラゴンクエストⅤ」天空の花嫁／すぎやまこういち
2位／ファイナルファンタジーⅤ・オリジナル・サウンド・ヴァージョン
3位／ストリートファイターⅡ～春麗飛翔伝説

ゲーム・ミュージック大賞1993年上半期

ノミネート作品一覧

《ゲーム・ミュージック・アルバム総カタログ'93上半期》

93年1月1日から93年6月30日までの間に発売されたすべてのGMアルバムをノミネート作品とします。
価格は税込表示になっています。

★ポニーキャニオン（サイトロン・レーベル）

No.		タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック覧
1		ワールドヒーローズ —サイトロン G.S.M.1500シリーズ—	CD PCCB-00106 ：1,500円	アレンジ1曲（Final Battle Over Earth）＋オリジナル全27曲＋ボイス&S.E. Collection	93.1.21	
2		富士山バスター —サイトロン G.S.M.1500シリーズ—	CD PCCB-00107 ：1,500円	①てえへんだぁ②なんにしやしょ③火事と喧嘩は江戸の華④一富士二鷹三なすび⑤てやんでいべらぼうめぇ⑥棒茄子素手絵事⑦Hit Factory⑧The New Man⑨Spycatcher⑩Super League⑪唄えや踊れ⑫いなせだね／⑬あとの祭⑭台詞集⑮効果音集	93.1.21	
3		ソルダム —サイトロン G.S.M.1500シリーズ—	CD PCCB-00108 ：1,500円	①タイトル②モード選択～選択画面ファンファーレ③ソルダムモード1「妖精の森に朝がきた」④ソルダムモード2「'迷い実'をさがせ／」⑤ソルダムモード3「木の下でおおあわて」⑥VSモード⑦勝利のファンファーレ⑧未使用曲⑨セキーロモード1「セキーロのテーマ」⑩セキーロモード2「夕暮れの森」⑪セキーロモード3「春をまつ妖精たち」⑫セキーロモード4「木々のざわめき」⑬エキストラ・ファンファーレ～エキストラ「妖精のサンバ」 他	93.1.21	
4		サイトロンビデオゲームミュージック年鑑1992	CD PCCB-00109 （2枚組）：3,500円	●ディスク1……〈アレンジ・バージョン〉①19th Moon（メタルブラック）②Ready to Fight（ストリートファイターIIダッシュ）③Art of Fight（龍虎の拳）④Prot Mind（ギャラクティックストーム）⑤Rohga（ウルフファング）〈オリジナル・バージョン〉⑥メタルブラック⑦ストリートファイターIIダッシュ（四天王エンディング／スタッフロール）●ディスク2……①龍虎の拳②ギャラクティックストーム 他	93.2.19	
5		バース —G.S.M.CAPCOM6— ／ALFH LYRA	CD PCCB-00110 （2枚組）：3,500円	●ディスク1……①バース・アレンジ・バージョン（Can I Shoot Any Longer／Thor's Hammar）②バース・オリジナル・バージョン●ディスク2……①ストリートファイターIIダッシュ・アレンジ・バージョン（Ready to Fight／）②ナイツ・オブ・ザ・ラウンド・アレンジ・バージョン（The Fight／Swear）③ストリートファイターIIダッシュ・オリジナル・バージョン（四天王エンディング／スタッフロール） 他	93.2.19	
6		餓狼伝説2／新世界楽曲雑技団 —サイトロン G.S.M.1500シリーズ—	CD PCCB-00111 ：1,500円	アレンジ1曲（Center Circle）＋オリジナル全25曲＋ボイス&S.E. Collection	93.2.19	
7		ビューポイント —サイトロン G.S.M.1500シリーズ—	CD PCCB-00112 ：1,500円	〈アレンジ・バージョン〉①Mes Volutes Bleues〈オリジナル・バージョン〉②Eye Catch SAMMY③Title Back④Instruction⑤Not All There⑥F.O.B⑦Un Caillou Ricochet⑧Be Tour Age／⑨Ass Back Ward⑩La Nervatura⑪Physical Daydream⑫F.O.B Biotron Mix⑬Mes Volutes Bleues⑭Continue⑮Name Entry⑯S.E. Collection〈アレンジ・バージョン〉⑰Mes Volutes Bleues—Nervous Mix—	93.2.19	
8		ドギューン‼ —サイトロン G.S.M.1500シリーズ—	CD PCCB-00113 ：1,500円	〈アレンジ・バージョン〉①Dogyuun Magic〈オリジナル・バージョン〉②TOAPLAN～Title③Caution④ドギューン・マジック⑤ボスのテーマ⑥Power On⑦Highspeed Queen⑧オンモロイド・ブギ⑨ガムシャリズム⑩Dearカイル⑪Continue⑫Game Over⑬君に乾杯／⑭S.E. Collection	93.2.19	
9		熱唱‼ ストリートファイターII・インスト編	CD PCCB-00114 ：2,000円	①夢へのポジション（Spining Long Version）／春麗②紅のケン～Burning Blood～／ケン③ブランカが街にやって来た‼／ブランカ④張り手一発日本の心／エドモンド本田⑤ロンリーウルフ／ガイル⑥遥かなるインディア／ダルシム⑦恐怖／バキューム男‼／ザンギエフ⑧嵐になれ（竜巻Intro Version）／リュウ⑨Bison's Dream／バイソン⑩仮面のナルシスト／バルログ⑪タイガー伝説／サガット⑫沈黙の墓標／ベガ	93.3.19	
10		熱唱‼ ストリートファイターII・オリジナル・カラオケ編	CD PCCB-00115 ：2,000円	①夢へのポジション（Spining Long Version）／春麗②紅のケン～Burning Blood～／ケン③ブランカが街にやって来た‼／ブランカ④張り手一発日本の心／エドモンド本田⑤ロンリーウルフ／ガイル⑥遥かなるインディア／ダルシム⑦恐怖／バキューム男‼／ザンギエフ⑧嵐になれ（竜巻Intro Version）／リュウ⑨Bison's Dream／バイソン⑩仮面のナルシスト／バルログ⑪タイガー伝説／サガット⑫沈黙の墓標／ベガ	93.3.19	

No.		タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック覧
11		ニンジャウォーリアーズ・コンプリート・アルバム／ZUNTATA	CD PCCB-00116 ：2,500円	〈フル・アレンジ〉①AD1993②Daddy Mulk③ZUNTATA on the Air 1「モーニングイン朝//」(BGM:トップランディング／Daddy Mulk) ④Are You Lady?⑤ZUNTATA on the Air 2「スポーツ中継」⑥Che／⑦ZUNTATA on the Air 3「ZUNTATA LIVE」(BGM:War Oh／)⑧Japanese Smile⑨ZUNTATA on the Air 4「大江戸を斬る／」(BGM:影の伝説／ラスタンサーガ) ⑩Motherless Children⑪ZUNTATA on the Air 5「今日のニュース」	93. 3. 19	
12		ドラゴンガン／GAMADELIC ─サイトロン G. S. M. 1500シリーズ─	CD PCCB-00117 ：1,500円	〈アレンジ・バージョン〉①DRAGONGUN～神炎～〈オリジナル・バージョン〉②嘆き③共鳴④予感⑤神炎⑥赤風⑦始まりに向かって⑧飛雷⑨邪竜⑩青舞⑪震湖⑫黒獣⑬神竜銃⑭狂森⑮柴牙⑯白夜⑰遙かなる邂逅⑱凱旋⑲今ここで……⑳すべての勇者 ㉑Voice Collection (Japan Ver.) ㉒Voice Collection (Enemy) ㉓S. E. Collection ㉔Voice Collection (US Ver.)	93. 3. 19	
13		ソニックウイングス ─サイトロン G. S. M. 1500シリーズ─	CD PCCB-00118 ：1,500円	①オープニング②パイロットセレクト～セレクト後③地中海ステージ④ボス⑤ステージクリア⑥アメリカステージ⑦NATO (イギリス) ステージ⑧ロシアステージ⑨中東ステージ⑩日本ステージ⑪スウェーデンステージ⑫最終ボス⑬エンディング・ドラマチック編⑭エンディング・シリアス編⑮エンディング・ほのぼの編⑯エンディング・オタッキー編⑰エンディング・日本編⑱バッドエンディング⑲ネーム⑳S. E. Collection	93. 4. 21	
14		ナイトストライカー・コンプリート・アルバム／ZUNTATA	CD PCCB-00119 ：2,500円	〈フル・アレンジ〉①Urban Trail②Boss 1 ③Round Clear④Trance Parlent in Blue⑤Boss 2 ⑥Brain Worker⑦Boss 3 ⑧Aquarius⑨Fly Away⑩Boss 4 ⑪Terarist⑫Boss 5 ⑬ma-gu-ri-vu⑭Burning Road⑮Boss 6 ⑯シ・メール⑰commune	93. 5. 21	
15		ヴイ・ファイヴ	CD PCCB-00120 ：1,500円	①Wonderful Dreamer②Heads Up／③Large Charge④Free at Last⑤Pepercussion⑥A Poisonous Snake⑦Night Bird⑧Invitation from the Wind⑨Rainbow Paradise⑩See You⑪Moon and Stars⑫Intuition Takes Me There⑬S. E. Collection	93. 5. 21	
16		ワールドヒーローズ2 ─サイトロン G. S. M. 1500シリーズ─	CD PCCB-00122 ：1,500円	アレンジ1曲 (戻れない時を抱いて)＋オリジナル全37曲＋ボイス&S. E. COLLECTION	93. 6. 18	
17		ファイターズヒストリー／GAMADELIC ─サイトロン G. S. M. 1500シリーズ─	CD PCCB-00123 ：1,500円	オリジナル全15曲＋ボイス&S. E. COLLECTION	93. 6. 18	

★キングレコード

No.		タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック覧
18		パーフェクト・コレクション・ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	CD KICA-1117～8 (2枚組) ：4,200円	●ディスク1……オリジナル全29曲●ディスク2……〈アレンジ・バージョン〉①オープニング②平和③スライムいじめ④船⑤城⑥ビックリ⑦フィールド⑧戦闘⑨ゲームオーバー⑩地底の城⑪セリオスの出発⑫町⑬ストッパー⑭洞窟内⑮地底・洞窟⑯地底・町⑰皇帝の怒り⑱ゲイル1世⑲グロストス城⑳バーバラ㉑レジスタンス狩り㉒地底・廃墟になった町㉓会議㉔出撃㉕突入㉖戦士の笛㉗玉座の間～皇帝との戦闘㉘エンディング㉙ユーティリティ	93. 1. 21	
19		MIDIパワーVer. 2.0～X68000コレクション	CD KICA-7611 ：2,800円	グラディウス／沙羅曼蛇／A-JAX	93. 1. 21	
20		ウインビーのネオシネマ倶楽部～エバーグリーン編	CD KICA-7612 ：3,000円	①惑星メルに平和の戻る日(出たな//ツインビー)②夢のつづきは…ムニャムニャ(エスパードリーム) ③フラッシュバック (悪魔城伝説) ④エバーグリーン (悪魔城伝説) ⑤MA・DA・RA ─ メインテーマ ─ (摩蛇羅) ⑥フェアウェル (グラディウスII) ⑦In Your Own Sweet Memories(エキサイティングビリヤード)⑧Street Collection (F1スピリット) ⑨Blocked Heart (愛戦士ニコル) ⑩風の贈り物 (出たな//ツインビー)	93. 2. 5	
21		パーフェクト・セレクション・サウンド・レーシング・ヒストリー	CD KICA-1119 ：3,000円	①It's a Hard Way in the Suburbs (ホットチェイス) ②Keep on Riding ─ Spinning the Wheel ─ (チェッカーフラグ) ③Out of Rap (F1スピリット3Dスペシャル) ④F-1 Spirit (F1スピリット) ⑤Turn on the Run (F1スピリット3Dスペシャル) ⑥Hot Summer Riding (F1スピリット) ⑦Is it "Domingo" Today? (F1スピリット3Dスペシャル) ⑧Practice Makes Perfect (F1スピリット3Dスペシャル) ⑨Ending (RF-2) ⑩Random Approach (F1スピリット) ⑪And Only Did My Duty (ホットチェイス)	93. 2. 24	
22		パーフェクト・コレクション・イース・天空の神殿I～J. D. K. BAND編	CD KICA-1120 ：2,300円	①To Make the End of Battle②ダルク＝ファクト③リリア救出④ダームの間#1⑤逃走そして禁断の地へ／⑥ノルティア氷壁⑦Too Full with Love⑧危機のリリア⑨世界果つるところ⑩ダームの間#2⑪翼を持った少年⑫アドルのテーマ⑬First Step Towards Wars (草原) ⑭プロローグ～To Make the End of Battle (フル・バージョン)〈ボーナス・トラック〉⑮Emergency Protecters (ボーカル・バージョン)	93. 2. 24	
23		パーフェクト・コレクション・イース・天空の神殿II～J. D. K. E. オーケストラ編	CD KICA-1121 ：2,300円	①プロローグ②明日なき戦い③フィーナ (草笛) ④偽りの平和⑤哀愁のリリア⑥不安な前兆⑦神官とイースの書⑧いけにえのリリア⑨いけにえの儀式⑩新しき力⑪フィーナとレア⑫神殿⑬ノルティアの氷壁⑭再会⑮ダレスの襲来⑯ティアルマス⑰草原・新たなる決意⑱ランスの村⑲フィーナの面影⑳First Step Towards Wars (草原) ㉑プロローグ～To Make the End of Battle (フル・バージョン)	93. 2. 24	

No.		タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック覧
24		KONAMI GM HITS FACTORY Ⅰ	CD KICA-1122 ：2,800円	〈フル・アレンジ〉①グラディウス②ツインビー③ギャラクティック・ウォーリアーズ④サーカスチャーリー⑤Vampire Killer（悪魔城ドラキュラ）⑥Space Romancer（謎の壁）⑦もえろ/ツインビー⑧Captain James（グラディウス2）⑨Street Collection（F1スピリット）⑩Racing Hero（レーサーミニ四駆）⑪Tiny Boy（ツインビー3）	93. 3. 24	
25		魔物ハンター妖子・So Bad Boy	CD KICA-149 ：3,000円	収録曲：〈Chapter "YokoⅡ"〉①魔物Hunter②ところがどっこい/セクシー娘③魔界に通じる森④目覚めし魔物⑤闇に示す閃⑥誕生・魔物ハンターあずさ⑦壊れかけた鏡⑧明日へのプロローグ〈Chapter "YokoⅢ"〉⑨龍の王国へ⑩初恋はかなわない⑪柳姫⑫GRIFFIN⑬共鳴する精神⑭エンディングには早すぎる⑮So Bad Boy〈ボーナストラック～ゲーム・ミュージックより〉⑯魔物ハンター妖子・メインタイトル⑰魔物ハンター妖子見参/⑱水棲界へ⑲秋風のペイジェント	93. 3. 24	
26		Pop'nツインビー	CD KICA-7613 ：1,800円	①Sky Avenue②虹色の風③A Day in D. B. -island④ぶっとび大砲野郎どもに捧ぐ⑤Twin Memories／國府田マリ子⑥Message from MADOKA／國府田マリ子⑦Twin Memories（カラオケ）	93. 4. 21	
27		ミュージック・フロム・ブランディッシュ2～ザ・プラネット・バスター	CD KICA-1125 ：2,800円	オリジナル全40曲	93. 4. 21	
28		Pop'nツインビー グラフィティ	CD KICA-7614 ：3,000円	アレンジ6曲（Colours／Fantasian／Twin Memories ーリプライズーー／海底のお散歩／勇気ある前進／Eternal Planets）＋オリジナル全19曲＋エクステンド・トラック（続メッセージfrom MADOKA ー語りー／Fantasianーカラオケー）	93. 6. 23	
29		パーフェクト・コレクション・イース天空の神殿Ⅲ～J.D.K.BAND編	CD KICA-1126 ：2,300円	①バーンドブレス②ゲラルディ③出発④サルモンの神殿⑤鐘つき堂⑥カウントダウン⑦鐘つき堂の戦い⑧憎しみのアドル⑨運命の流れるままに……⑩バトル・オブ・キース⑪ダレスとの死闘⑫最後の聖戦⑬Endless History（インスト・バージョン）〈ボーナス・トラック〉⑭Too Full with Love⑮Stay with Me Forever	93. 6. 23	
30		パーフェクト・コレクション・イース天空の神殿Ⅳ～J.D.K.E.オーケストラ編	CD KICA-1127 ：2,300円	①キースの悪夢②魔物襲来③敗残のゴート④マリアとサダ⑤石化⑥神殿の女神たち⑦ダーム⑧リリアの秘密⑨イース・永遠の旋律⑩イース天空の神殿・エンディングテーマ〈ボーナス・トラック〉⑪Fantasy world of Ys	93. 6. 23	

★アルファレコード

No.		タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック覧
31		ベアナックルⅡ／古代祐三	CD ALCA-443 ：2,000円	①Go Straight②In the Bar③Never Return Alive④Spin on the Bridge⑤Ready Funk⑥Dreamer⑦Alien Power⑧Under Logic⑨Too Deep⑩Slow Moon⑪Wave 131⑫Jungle Base⑬Back to the Industry⑭Expander⑮S. O. R Super Mix⑯Max Man⑰Revenge of Mr. X⑱Good End⑲Walking Bottom⑳Little Money Avenue	93. 1. 21	
32		スーパーマリオランド／アンバサダーズ・オブ・ファンク・フィーチャリング・M. C. マリオ	CD ALCB-744 ：1,500円	①Radio Version②Club House Mix③Instrumental④Daisy's Breakdown	93. 3. 21	

★NTT出版

No.		タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック覧
33		ファイナルファンタジーⅤ・マンボdeチョコボ	CDシングル N09D-016 ：930円	①マンボdeチョコボ②飛竜の山（未使用曲）③オープニング・アイディア Version 2（未使用曲）④飛空挺Version 2（未使用曲）⑤FINAL FANTASY MEGAMIX	93. 1. 21	
34		すぎやまこういち～ディヴェルティメント 半熟英雄	CD N30D-015 ：3,000円	すぎやまこういちティヴェルティメント半熟英雄（第一楽章：マーチマーチマーチ／第二楽章：スケルツァンド／第三楽章：メヌエット？／第四楽章：ロンディーノ）＋オリジナル全25曲	93. 1. 21	
35		ファイナルファンタジーⅤ・アレンジ・バージョン「ディア・フレンズ」	CD N30D-017 ：3,000円	①Ahead on Our Way（メインテーマ）②LENNA's Theme .（レナのテーマ）③Pirates Ahoy（おれたちゃ海賊）④Critter Tripper Fritter!?（モーグリのテーマ）⑤Intension of the Earth（古き土の眠り）⑥My Home, Sweet Home（はるかなる故郷）⑦The Land Unknown（新しき世界）⑧Tenderness in the Air（街のテーマ）⑨Waltz Suomi（タイクーン円舞曲へ短調）⑩Fate in Haze（ダンジョン） 他	93. 3. 25	

No.		タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック覧
36		ファイナルファンタジーV／ピアノコレクションズ	CD N38D-018 ：3,800円	①ファイナルファンタジーV・メインテーマ②オープニング③レナのテーマ④街のテーマ⑤ハーヴェスト⑥マンボdeチョコボ⑦はるかなる故郷⑧想い出のオルゴール⑨ビッグブリッヂの死闘⑩モーグリのテーマ⑪タイクーン円舞曲ヘ長調⑫親愛なる友へ⑬エンドタイトル	93. 6. 21	

★アポロン

No.		タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック覧
37		結婚ワルツ	CDシングル APCG-4002 ：1,000円	①結婚ワルツ（コーラス版）②序曲のマーチ③天空城④結婚ワルツ（②～④は「交響組曲ドラゴンクエストV」よりカット）	93. 2. 21	
38		ドラゴンクエストV・天空の花嫁・イン・ブラス	CD APCG-4029 ：2,800円	①序曲のマーチ②王宮のトランペット③街角のメロディ～地平の彼方へ～カジノ都市～街は生きている～街角のメロディ④空飛ぶ絨毯～大海原へ⑤愛の旋律⑥洞窟に魔物の影が～死の塔～暗黒の世界～洞窟に魔物の影が⑦戦火を交えて～不死身の敵に挑む⑧高貴なるレクイエム～聖（ひじり）⑨大魔王⑩天空城⑪結婚ワルツ	93. 3. 5	
39		ジョジョの奇妙な冒険	CD APCG-4032 ：2,800円	〈アレンジ・バージョン〉①JOJO's Theme②Honkey-Tonk Street③Fight to Survive④Traveling Adventure⑤Final Hour⑥IN the Dream〈オリジナル・バージョン〉⑦オープニング・テーマ⑧冒険の始まり⑨休息⑩迷宮⑪スタンド・ファイター⑫DIOの呪縛⑬夢のDEATH13（サーティン）⑭雑踏の街⑮霧の恐怖⑯カフェ⑰悠久の地⑱DIOの館⑲激闘⑳無駄 無駄 無駄//㉑ザ・ワールド～宿命の対決～㉒エンディング・テーマ	93. 4. 5	
40		ドラゴンクエストV・天空の花嫁～オン・ピアノ	CD APCG-4033 ：2,800円	①序曲のマーチ②王宮のトランペット③街角のメロディ④地平の彼方へ⑤カジノ都市⑥街は生きている⑦愛の旋律⑧空飛ぶ絨毯⑨大海原へ⑩洞窟に魔物の影が⑪死の塔⑫暗黒の世界⑬戦火を交えて⑭不死身の敵に挑む⑮天空城⑯高貴なるレクイエム⑰聖（ひじり）⑱大魔王⑲結婚ワルツ⑳序曲のマーチ（連弾）㉑結婚ワルツ（連弾）㉒哀愁物語	93. 4. 21	
41		龍騎兵団ダンザルブ	CD APCG-4034 ：2,800円	アレンジ6曲（オープニング・テーマ／ダンザブルVS五将星／出撃アースシェイカー／陽気な奴ら／哀愁の彼方に／戦いすんで）＋オリジナル全22曲	93. 4. 21	
42		弦楽四重奏曲「モノポリー」	CD APCG-4035 ：2,800円	弦楽四重奏6曲（モノポリーへの招待状／モノポリーの館／楽しく行こう／街並を行く／勝利への道／トロフィーを手に）＋オリジナル全35曲	93. 4. 21	

★光栄

No.		タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック覧
43		大航海時代II	CD KECH-1036 ：2,900円	①Wind Ahead②Caprice for Lute③Catalina④The Mahout⑤Moslem Dance⑥Empty Eyes⑦Land of Luxury⑧Mast in the Mist⑨The Chase⑩Interlude⑪Fiddler's Green⑫Close to Home	93. 2. 25	
44		三國志・究極音盤	CD KECH-1039 ：2,900円	一，桃園の章～中平元年　春～（①桃園の誓い②蒼天黄土）／二，傾国の章～初平三年　夏～（③蜀のテーマ④疾風迅雷⑤貂蟬の舞）／三，日輪の章～建安五年　冬～（⑥旗鼓の間⑦劣勢）／四，出廬の章～建安十三年　春～（⑧傾国の美姫⑨黄河～楊子江）／五，南風の章～建安十三年　冬～（⑩呉のテーマ⑪波濤の攻防⑫彷徨）／六，端雲の章～建安十九年　夏～（⑬華北諸国⑭焔の城壁⑮皇宮の宴）／七，朝露の章～蜀漢章武三年　夏～（⑯君主陣没⑰干戈の交わり⑱故国の終焉⑲オープニング ―れい明―）	93. 4. 25	
45		CDドラマコレクションズ 三國志　五・関羽雲長之巻～武神，千里を翔る～	CD KECH-1041 ：3,300円	やむない事情で曹操の前に身を屈した関羽は，みごと敵将軍の首を討ち取って曹操への義理を果たし，主君・劉備の元へ。そして，8年後，敗走する曹操の追撃を命じられた関羽は……。己の信義と感情の間で苦悩する彼の姿を劇的に描きだしている。	93. 6. 25	
46		CDドラマコレクションズ 三國志　六・周瑜公瑾之巻～稀玉，碧水に耀う～	CD KECH-1042 ：3,300円	孫策，孫権と2代に渡り，変わらぬ忠誠を貫いた名軍師・周瑜。突然彼の前に立ちはだかった，天才軍師・諸葛亮との確執。赤壁の闘いにおけるみごとな戦略。そして，あまりにも早すぎる彼の死……。知略・武勇・家柄・美貌を兼ね備えた“美周郎”の魅力のすべてが描かれている。	93. 6. 25	

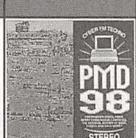
★東芝EMI

No.		タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック覧
47		スタートリング・オデッセイ	CD TYCY-5293 :3,000円	①オープニングテーマ②プロローグ〜魔神戦争③バトルType 1 ④冒険者⑤バトルType 2 ⑥メインテーマ（光の勇者）⑦バトルType 3 ⑧暗黒世界⑨バトルType 4 ⑩エルフのペンダント⑪バトルType 5 ⑫魔神降臨⑬ファイナルバトル⑭勝利の凱旋⑮フィナーレ⑯町 ー 2⑰ダンジョン⑱船旅⑲悲しみの街⑳空へ㉑古代遺跡㉒ドラゴンの王㉓王宮の舞踏会㉔戦士のマーチ㉕魔法剣士	93. 3. 31	
48		超魔界大戦どらぼっちゃん	CD TYCY-5298 :2,500円	①オープニングでぼっくん②修行でぼっくん③どらきらや城でぼっくん④冒険ー I でぼっくん⑤冒険ー II でぼっくん⑥大決戦でぼっくん⑦エンディングでぼっくん	93. 3. 31	
49		クールな恋／オーロラ5人娘	CDシングル TODT-3009 :1,000円	①クールな恋②DOKI DOKI GLAMOR	93. 4. 7	

★ビクターエンタテインメント（旧・ビクター音楽産業）

No.		タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック覧
50		真・女神転生	CD VICL-40046〜7 (2枚組) :3,900円	●ディスク 1 ……〈LAW DISC〉①Demo②Title③Dream④Home⑤吉祥寺⑥アーケード街⑦Neutral⑧大使館⑨Shop⑩Terminal⑪四天王の館⑫敵出現⑬戦闘⑭Level Up⑮Law⑯銀座⑰邪教の館⑱合体⑲渋谷⑳Boss㉑Game Over㉒廃墟㉓Chaos㉔カテドラル㉕Epilogue㉖Ending●ディスク 2 ……〈Chaos Disc〉①黙示②彷徨③陽炎④遙着⑤軒昂⑥召喚⑦虚空⑧止揚	93. 2. 24	
51		ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.8「コズモギャング・ザ・ビデオ/コズモギャング・ザ・パズル」	CD VICL-15018 :1,500円	コズモギャング・ザ・ビデオ／コズモギャング・ザ・パズル	93. 3. 24	
52		ナムコ・ビデオゲーム・グラフィティVol.8	CD VICL-8074 :2,800円	ソルバルウ／ドライバーズ・アイ（ウイニングラン'91）／ファイナルラップ 3／F/A（HOUSE MIX）／ソルバルウ（PSYCHO-DELICIOUS MIX）／ファイナルラップ 3（TECHNO EDIT）／タンクフォース（TWILIGHT MIX）	93. 4. 21	
53		ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.9「ナックル・ヘッズ」	CD VICL-15019 :1,500円	①Title Back〜KNACKLE HEADS②Interview 1〜On the air（VS藤岡）③鷹舞狼吼④Interview 2〜On the air（VSヴィンセント）⑤Hard too Diehard⑥Interview 3〜On the air（VSクリス）⑦Hong-Kong etoile⑧Interview 4〜On the air（VSダレル）⑨Deadrocks⑩Interview 5〜On the air（VSシルヴァ）⑪Latin Aphrodite⑫Interview 6〜On the air（VSベイク）	93. 5. 21	

★NECアベニュー

No.		タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック覧
54		PMD98	CD NACL-1087 :2,800円	①Firecrackers／Martin Denny②Model／Kraftwork③Theme from UFO／Barry Gray④White Comet（from YAMATO）／宮川 泰⑤TOKIO／加瀬邦彦⑥Anthem of the USSR⑦Merry Christmas Mr. Lawrence／坂本龍一⑧Oni／与猶啓至⑨MIDORIX／荒川憲一⑩Love-lorn／梶原正裕⑪Endress H／梶原正裕⑫Rydeen／高橋ゆきひろ⑬Medley of Battle〜サイレント・メビウスより／梶原正裕	93. 2. 21	
55		超兄貴〜兄貴のすべて／葉山宏治	CD NACL-1088 :2,800円	①ANIKI 01②サムソンとアドン③仁義なき兄貴④怒髪天⑤I DATENN・DA⑥ステージクリア⑦Sexy Dinamite⑧プレイヤーセレクト⑨ヤエモン⑩ブラジル⑪指パッチン⑫ラブミープレスリー⑬教会ポップス⑭黒人カーニバル⑮正統派教会ロック⑯内臓30秒⑰プロテイン工場⑱あこがれのマッチョダンディー⑲ドイツ人ジャーマン⑳クラッシュ／ブラスター㉑さみしい鬼面㉒内臓60秒㉓兄貴のスケーターワルツ㉔インディーズ㉕愛のテーマ㉖ボ帝ビル㉗I DA TEN・DA 他	93. 2. 21	
56		卒業〜グラデュエーション	CD NACL-1091 :2,800円	〈フル・アレンジ〉①ドラマ 1・自己紹介編②「卒業攻略法」③ドラマ 2・ホームルーム編④「君の応援歌」（加藤のテーマ）⑤ドラマ 3・授業編⑥「なみだ予報」（中本のテーマ）⑦ドラマ 4・昼休み編⑧「ときめきバリエーション」（志村のテーマ）⑨ドラマ 5・クラブ活動編⑩「レジスタンス17」（新井のテーマ）⑪ドラマ 6・放課後編⑫「瞳の罪・唇の罰」（高城のテーマ）⑬ドラマ 7・卒業式編⑭私立清華女子高等学校校歌「清華の乙女」⑮「花の女子高 5 VS 1」（5 人のデュエット曲） 他	93. 3. 21	
57		DE・JA2・パーフェクト・メモリアル	CD NACL-1092 :2,800円	①ACT 1・予兆（がちゃ子のペンダント〜追跡 I）②メインタイトル③研究室 I ④がちゃ子⑤がちゃ子のペンダント⑥美術館⑦追跡 I ⑧ACT 2・水晶のドクロ（メインタイトル〜研究室 I 〜水晶のドクロ）⑨追跡 II ⑩ひみ子⑪水晶のドクロ⑫麻子⑬島流繁王⑭倒壊銀行⑮新宿の娘りゃんりゃん⑯涼子の探偵事務所⑰カルデック島⑱ACT 3・de・Ja vu（追跡 II〜麻子〜島流繁王〜涼子の探偵事務所〜カルデック島）⑲パラオの神殿⑳ひみ子とH㉑研究室 II ㉒ひみ子の死㉓新宿の父㉔榊原の家 他	93. 3. 21	
58		同級生	CD NACL-1106 :2,800円	〈フル・アレンジ〉①『同級生』オープニングテーマ（オルゴール・バージョン）②エピソード・斉藤真子③斉藤真子テーマ④エピソード・田中美砂⑤田中美砂テーマ⑥エピソード・芹沢よし子⑦芹沢よし子テーマ⑧エピソード・斉藤亜子⑨斉藤亜子テーマ⑩エピソード・黒川さとみ⑪黒川さとみテーマ⑫エピソード・鈴木美穂⑬鈴木美穂テーマ⑭エピソード・仁科くるみ⑮仁科くるみテーマ⑯エピソード・桜木 舞⑰桜木舞テーマ⑱『同級生』エンディングテーマ	93. 6. 21	

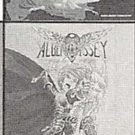
★ポリドール

No.		タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック覧
59		ビーストIII 〜劇的音楽集第二章	CD POCH-2204 ：2,500円	①Snow White②Grass Green③Blue……④Carmine⑤Lemon Yellow⑥Lnfra Red⑦Burning Red⑧British Green⑨Amber⑩Metallic Gray⑪Flash Yellow⑫Deep Purple⑬Sepia⑭月のてのひら⑮Shine on Me	93.3.25	
60		レッド 〜The Adventurous Sequence	CD POCH-2205 ：2,500円	①Lagrange Point②Big Blue③Grey Time④Tears of EOS⑤Movin' On⑥Dark Walk⑦Blast／⑧Yes, NO⑨Around the Clock⑩Death and Resurrection⑪Overdrive⑫Snowbird Fantasy⑬Ready to Space	93.3.25	
61		フィーンドハンター	CD POCH-2206 ：2,500円	①Theme of "FIEND HUNTER"②A Boy Meets the Girl③I'm fine／④Black Boxes⑤Fields（洞窟〜巨大馬車〜洋館〜RUN／）⑥Water Dancers⑦Winter Presence⑧Come on, Pure Lady⑨Cecilia⑩In Tears……⑪Head Winds⑫Epilogue⑬ELENA	93.4.1	
62		ファーストクイーン	CD POCH-2207 ：2,500円	①Prince of palace②In a Row③Nuts about the girl④Attack on him⑤Halo⑥A martial spirit⑦A Royal way⑧Halberd⑨Gust⑩Regret⑪Survey⑫Maverick⑬Borrowed time⑭At this distance of time⑮Returned Soldier	93.4.25	

★ポリスター

No.		タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック覧
63		結婚ワルツ／ルーラ	CDシングル PSDR-4002 ：1,000円	①結婚ワルツ②この道わが旅	93.1.25	
64		ドラゴンクエストのうた ／ルーラ	CD PSCR-5009 ：2,800円	①序曲〜プロローグ（インストゥルメンタル）fromドラゴンクエスト②結婚ワルツ fromドラゴンクエストV③街 fromドラゴンクエストIII④もうひとつの名前（原題「哀愁物語」）fromドラゴンクエストV⑤薔薇ふる空（原題「Love Song探して」）fromドラゴンクエストII⑥海の子守歌（原題「海を越えて」）fromドラゴンクエストIII⑦町の人々（原題「街の人々」）fromドラゴンクエスト⑧この道わが旅 fromドラゴンクエストII 他	93.5.26	
65		スーパーリアル麻雀PIV・ みつめていいよ 〜香織・悠・愛菜 IN FOUR SEASONS〜	CD PSCR-5012 ：2,800円	①おとぎの国のシンデレラ②キッス／危険なラヴ・モーション③17才の破片（かけら）④ミラージュ	93.6.25	

★データム・ポリスター

No.		タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック覧
66		エルムナイト	CD DPCX-1009 ：2,400円	①光りの誘惑〜Opening〜②SAINT FOREST③障害④SYO-GUN⑤魔獣地帯⑥LAKE OF THE RYUE⑦巨人族の憂欝⑧THE ICE MAN⑨THE LIKAMO DESERT⑩METAL CASTLE⑪最終作戦⑫FROSSER⑬DA-TA⑭ELM KNIGHT⑮DEAL-ELM⑯SPACE DIAMOND（ボーカル）⑰エルム・ルーインズ⑱ヘッドオフィス〜YORU〜⑲ミリアスケイプ⑳プリズナー㉑ヘッドオフィス㉒ボス㉓リビング・シング㉔レジスタンス㉕ガッデム㉖イフル 他	93.3.25	
67		伝説のオウガバトル	CD DPCX-5003 ：2,400円	〈オリジナル／MIDIバージョン共通（計46曲）〉①Overture②Beginning of the Tale③Entrance Parade④Fortune Teller⑤Atlas⑥Revolt⑦Guerrilla War〜Rout⑧Rest in Peace⑨Coma⑩Viking Spirits⑪Do or Die〜Brass of Victory⑫Acquired Freedom⑬Impregnable Defense⑭Autumnal Sky⑮Krypton⑯Schlieren⑰White Storm⑱Accretion Disk⑲Dark Matter⑳Billow of the Dark 他	93.4.25	
68		サークIII全曲集	CD DPCX-5007 ：2,400円	オリジナル・FMバージョン27曲＋MIDIアレンジ・バージョン11曲＋フルアレンジ・バージョン（Great wings／The eternal recurrence）	93.6.25	
69		アルバートオデッセイ全曲集	CD DPCX-5008 ：2,400円	①過去の記憶②追憶の彼方③虚空の彼方へ④神聖王ゴートに捧ぐ⑤同志集いて⑥テベリス我が故郷⑦聖域にて⑧買い物上手⑨勇者のゆく道⑩みなぎる力⑪魔獣の咆哮⑫襲撃の炎⑬ゴートの旗のもとに⑭おやすみソフィア⑮お疲れさま⑯風に乗る雲⑰おれたちゃ陽気な労働者／⑱異郷の地にて⑲恋人たちの追悼歌⑳マニアの証明㉑眠れる大地㉒魔導の胎動㉓新たなる大地へ㉔不思議の国㉕黄昏の地㉖麗しき妖精たちよ㉗暗闇の迷走㉘ささやかな光㉙魔王の神殿㉚狂宴の使者㉛この命尽きるまで 他	93.6.25	

★日本コロムビア

No.		タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック覧
70		ウィザードリィ外伝II ～古代皇帝の呪い	CD COCC-10586 ：2,800円	①オープニング・テーマ～アルマール城下②ギルガメッシュの酒場③ドラマ・パート1～旅路の始まり④呪いの地下迷宮⑤戦いの瞬間⑥ドラマ・パート2～流砂の彼方へ⑦キャンプ（眠りにつく前に）⑧最後の戦い⑨フィナーレ	93. 1. 21	
71		らんま1/2 ～電子遊戯音楽集	CD COCC-10689 ：2,800円	①魔法の翼②Like a Child③虹と太陽の丘④じゃじゃ馬にさせないで⑤魔法の翼⑥PureなPower⑦きみと僕⑧もう泣かないで⑨白蘭組曲（白蘭愛歌より）⑩きみと僕	93. 3. 21	
72		ドラゴンボールZ・超武闘伝	CD COCC-10703 ：2,800円 CT COTC-2382 ：2,500円	①超武闘伝のテーマ②ピッコロのテーマ③ベジータのテーマ④フリーザのテーマ⑤人造人間20号のテーマ⑥人造人間18号のテーマ⑦コンティニューのテーマ⑧セルのテーマ⑨人造人間16号のテーマ⑩セル完全体のテーマ⑪ファイナル・バトルのテーマ⑫新たなる闘いへ⑬超武闘伝：?のテーマ	93. 3. 27	

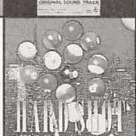
★エニックス

No.		タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック覧
73		CDシアター・ドラゴンクエストIII	CD ECD-003～4 （2枚組）：3,800円	●ディスク1……①ネクロゴンド②目覚め③アリアハン④レーベ⑤いざないの洞窟⑥ロマリア⑦シャンパーニの塔⑧アッサラーム⑨イシス⑩ポルトガ⑪ジパング⑫世界を巡る⑬サマンオサ⑭ガイアの剣●ディスク2……①オーブ②ラーミア③竜の女王④バラモス城⑤闇の世界⑥神殿⑦ルビス⑧光の鎧⑨虹の滴⑩魔の島へ⑪王者の剣⑫闇の支配者⑬朝陽⑭そして伝説へ……	93. 2. 28	

★ファンハウス

No.		タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック覧
74		エルファリア組曲／三枝成彰	CD FHCF-2073 ：3,000円	〈エルファリア組曲〉①プロローグ②水の国カナーナ③土の国フォレスチナ④風の国エルファリア⑤エピローグ〈エルファリア・ゲーム・オリジナル・サウンドトラック〉⑥妖精の歌「エルルの歌」⑦オープニング⑧妖精の歌「哀愁」⑨ゾーラのテーマ⑩水の国カナーナ⑪土の国フォレスチナ⑫風の国エルファリア⑬暗雲⑭戦闘⑮市場⑯大いなる自然⑰洞窟⑱過去のエルファリア⑲来るべき嵐⑳子ボス戦闘曲㉑ボス戦闘曲㉒絢爛㉓再び現在のエルファリア㉔ゾーラ戦闘曲㉕エンディング	93. 2. 25	

★インディーズ

No.		タイトル	メディア/品番/価格	収録曲/備考	発売日	チェック覧
75		CDバトル・光の勇者たち（キングレコード）	CD 非売品	①タイトル②タイトル・デモ③FIGHT④溶岩のテーマ⑤草原のテーマ⑥月面のテーマ⑦戦闘のテーマ⑧宇宙のテーマ⑨森のテーマ⑩海のテーマ⑪効果音集	93. 2. 1	
76		ハードショット（シュールドウェーブ）	CD 非売品	〈フル・アレンジ〉①NINE BALL CARNIVAL②Everything for today③Always kind to me④Stirs the earth⑤Cursed one's⑥Fateful encounter⑦Desire⑧Rhythm of illumination⑨Stand be alone⑩Sorrow in elegance⑪Will be opened⑫Five quarters⑬Soli～弦楽四重～	93. 3. 19	
77		1993ハドソン CD・ROM² 音楽全集（ハドソン）	CD HCD-2041 非売品	①ドラゴンスレイヤー英雄伝説II（オープニング2／フィールド）②ウィンズ・オブ・サンダー（BOSQUE／CLELOM／BOSS-TYPE 2）③ゲート・オブ・サンダー（オープニング／STAGE 1／STAGE 5）④狼的紋章～クレスト・オブ・ウルフ（オープニング／STAGE 1／ボス1）⑤超英雄伝説ダイナスティックヒーロー（オープニング／妖精の村）⑥銀河お嬢様伝説ユナ（エルライン合体／Dream Girl（カラオケ））⑦ロードス島戦記（オープニング） 他	93.5.21	

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

日本ゲームミュージック大賞投稿規定

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

「日本ゲーム・ミュージック大賞」1993年上半期への投票は，本誌の中の「愛読者カード」(154ページのあとにあるハガキ)のみに限らせていただきます。それ以外でのハガキ，封書などによる投票はすべて無効とさせていただきますので，ご注意ください。

投票してくださるかたは，「愛読者カード」の「日本ゲーム・ミュージック大賞投票コーナー」の欄に，自分が1票を投じたい作品の番号，タイトル，発売レコード会社名を記入して送ってください。

(例)　3　ソルダム（ポニーキャニオン）

締め切りは7月20日必着，発表は9月号で行ないます。全国のGMファンのみなさん，ふるってご参加ください。なお，投票してくださった人の中から抽選で20名のかたがたに，各社GMアルバムなどをプレゼントいたします。

餓狼伝説2 クリキントン[America Stage I]テリー・ボガード



ベーマガ ㊙情報局

㊙情報大募集

このベーマガ㊙情報局は，読者のみなさんが創るページです。パソコン・ゲームやアーケード，家庭用ゲームの㊙はもちろん，必勝法などでもＯＫです。みなさんが発見した㊙をどしどし送ってください。なお，必ずゲームの対応機種，㊙の使用方法や効果をわかりやすく明記してください。

あて先：〒141　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン
編集部「ベーマガ㊙情報局」係

太閤立志伝
（光栄／PC-9801用）

お金持ちになろう

○さあ，これであなたもお金持ち!!

漢書か和書を，まずどっかの店（堺，京，難波）で買う。

それでもって，調略か弁舌かを，城にいる誰かさんに教えてもらいましょう。そのとき，礼金を払わなければならないが，いくらでもいいので設定する。そして，画面上の「可」と「否」の間をクリックする。

すると!!　お金がぁ～!!

たっ，たくさんある～っ!!

注：一見，画面がバグっているように見えますが，ちゃーんと持ち金が6,000貫になってるっス。うふ♥

でも，スーファミ版ではムリです。

○私は強いぞぉ～!

このワザは城主になってからの話なんスけど，自分の城はたいていは兵が少ない（とくに長浜城）。

城の規模により毎月兵が増えるとはいえ，信長からの「××の城を攻めよ」っつー命令をスグにこなすのはちょっち，つらい。

んがっ，そーいうときには，調略で他国の中老以上の武将を引き抜く（役立たずの者でもいいから）。すると，その武将の持っているぶんだけ，兵士がその国からやってくるんスよ!!

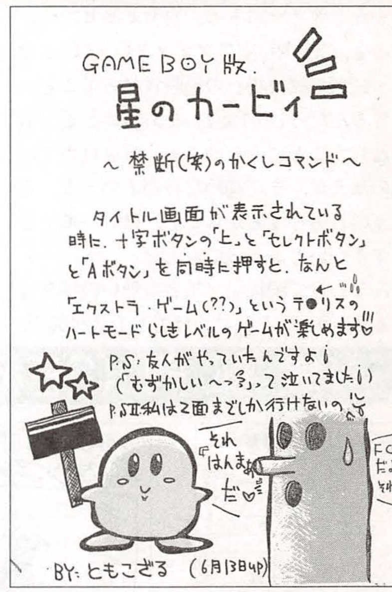
これで，一気に城の兵士規模MAXまでいきやす。奉行以下は扱える兵士数が少ないんで，あまりおススメできない。これで，あなたの城も強くなるっ!!

ただし，兵糧とお金はじゅーぶん注意セヨ。あ，役立たずの引き抜き君は，本城へ送っちまえーっ。以上。

【大阪府摂津市・バルログの鉄爪17才】

星のカービィ
（任天堂／ゲームボーイ用）

隠しゲーム



【三重県度会郡・ともこざる15才】

マジックソード
（カプコン／スーパーファミコン用）

効率のいいHP稼ぎ



【東京都練馬区・みのがめ21才】

エメラルドドラゴン
（グローディア／PC-9801用）

いまだにつづく絶盤記念



【三重県度会郡・ともこざる15才】

○ともこざるに挑戦

7月号に掲載されたエメドラの㊙で，PC-8801版だけでしか使えなかったものがありましたので，今回はPC-9801版をお送りします（攻略法はどっちも使えるゾ）。

［CTRL］と［SHIFT］キーを同時に押すと，メッセージの表示スピードが速くなります。それから，［STOP］と［COPY］キーを押すと，いきなり止まってしまい，全然動かなくなるのです。

あと，カジノのポーカーで，■A，★A，▲8，■2，●9の組み合わせが，4連続以上もでることがある（あまり意味がないかな？）。

P.S.ともこざるって，おもしろい人ですね。

【神奈川県鎌倉市・TUTU？才】

○デモを早送り

［CTRL］と［GRPH］キーを同時に押していると早送りできます。また，'93年5月号に掲載した隠しメッセージは，［E］と［D］キーだけで見られます。

■**情報局長**：住所と氏名が書いてないぜよ。

真・読者の闘技場

第2回

おハガキ紹介：
服部陽一郎（陽の字）

人は言う。「捕らぬタヌキの皮算用」と。

今回の闘技場の締め切り日，6月18日は全国ドリーム・ジャンボ宝くじの抽選日。何を隠そう，担当も5枚ほど買っている。

ああ，1億2000万円当たったら何に使おうかな。まずメガドラと『ぷよぷよ』だろ。LDプレイヤーだろ。任天堂からでるとウワサの32ビット・パソコンに，CD-ROMアダプタもみーんなオイラのもの。ウヒヒヒヒ。

おっと，CD-ROMアダプタといえば，この『真・読者の闘技場』の優勝賞品ってことになってるんだっけ（予定）。まあ宝くじで一獲千金ねらうことにくらべりゃ，賞品目当ての投稿のほうが，まだ純粋な行為といえる。それなりの苦労をするからこそ，ほしいモノを手にするかいもあるってもんだ。

そんなわけで闘技場，読者の熱い投稿を待ってるぜ。うー，それにつけても1億2000万。

金賞

5Exp 北海道旭川市・うにかにあわび（7Exp／6位）



このハガキの内容が事実なら，マッドマンの正体はマイケル富岡ということになる。2枚目役者はやめたんだろうか？　いや別に，個人的な恨みはないんですけどね。

銀賞

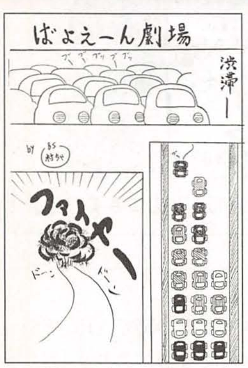
4Exp 長野県長野市・BS村ちゃ（12Exp／1位）



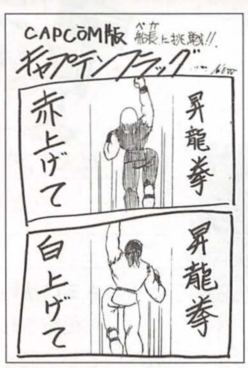
永遠の名作『ミステリーハウス』のもつ妖しげな雰囲気を忠実に再現した1枚。うしろの家の，素朴な線描がいかにも『ミステリーハウス』らしい（イヤミ）。

一般部門（2Exp.）

お陰さまで投稿量は増えた。だが新人のパワーが弱かったな。掲載された作品を参考にしてみよう。



長野県長野市・BS村ちゃ（12Exp.／1位）
★やっぱり反対車線じゃみんな窒息してるんだろうな。悲惨。



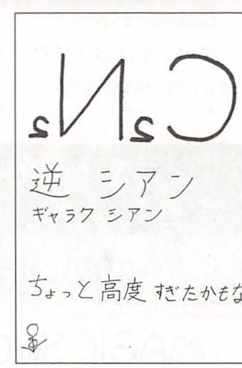
東京都大田区・のうぎょうアッパー（7Exp.／6位）
★昇龍拳も旗揚げも，フェイントに引っかかるとオシマイね。



長野県北安曇郡・ほりぴり（9EXP.／3位）
★何が赤裸々なんだか。ほりぴり，もしかしてそんな趣味？



神奈川県横浜市・ヒャダルコビデ男（9Exp.／3位）
★「ぴよぴよ自慢」。いったいなに自慢してるんだか，謎。



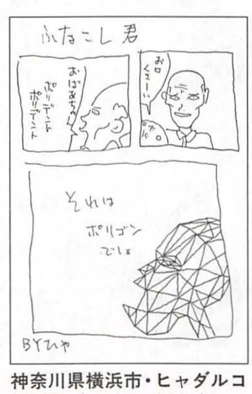
京都府宇治市・がんば久宝！（5Exp.）
★ハガキの表に「エナ・ドレ→¥A$U」だと。久宝にはこのルール，高度すぎたか。



神奈川県横浜市・ヒャダルコビデ男（9Exp.／3位）
★ケンの大昇龍拳ならよかったかも知れない。空中竜巻ってテもあるな。



栃木県宇都宮市・外ロけーじゅ（6Exp.／10位）
★大空を自由に飛びまわりたい！　ロシア人のはかない夢。



神奈川県横浜市・ヒャダルコビデ男（9Exp.／3位）
★気のせいか，今度の「闘技場」はじーさんばーさんネタが多い。誰か仕組んだな。



埼玉県越谷市・オカエリ¥A$U（10Exp.／2位）
★そーなんだよ。ヒネリなんだ。でも担当の考えるヒネリとは，ちょっとちがうんだよな。



東京都練馬区・響リョウ（4Exp.）
★ラストでうしろからブスリと刺されそう。救われないオチ。

今月の大ボケ（0Exp.）



栃木県宇都宮市・外ロけーじゅ（6Exp／10位）

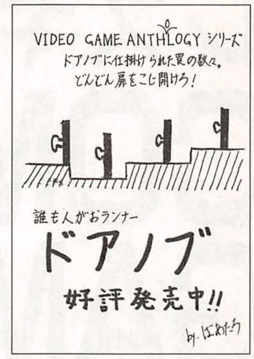
★まじめなハナシ，単なるダジャレはつまんないのでボツになりやすい。大ボケでよけりゃかまわないけど。



埼玉県所沢市・トッリメ
（8Exp.／5位）
★「地球が住みよくなるように」。住みにくいっていって，かえって。



東京都江戸川区・超K.K
（2Exp.）
★かのKちゃんが再び闘技場に参戦してきた。波乱をよぶか？



福岡県北九州市・ばあたろ
（2Exp.）
★これじゃマッピーだろ。若い読者は知らないとおもうけど。

テーマ部門（3Exp.）

今回のテーマは「体感ゲーム大予想」。

■9月号のテーマは「悪夢の新案デスマッチ」

大仁田　厚もハダシで逃げだす過酷なデスマッチを考えてくれ。

■10月号のテーマは『プリンセス・メーカー2』ヒット記念　「勝手に○○メーカー」



東京都大田区・のうぎょうアッパー
（7Exp.／6位）
★「餓狼2」で舞対決するのとたいして差がないな，これは。



長野県北安曇郡・ほりぴり
（9Exp.／3位）
★ばーさんネタの次は兄貴ときた。ほりぴりっていったい……。



三重県度会郡・ともこざる
（7Exp.／6位）
★ともこざるは毎日これをやってるらしい。事故るなよ。



神奈川県横浜市・色瀬秋代
（5Exp.）
★そういやもうすぐ衆議院選。タイムリーでナイス。



埼玉県所沢市・トッリメ
（8Exp.／5位）
★ひとりもくもく踊るのね…。



長野県長野市・BS村ちゃ
（12Exp.／1位）
★「ドクターマリオ」の体感版か？　感情移入するよ，そりゃ。



東京都世田谷区・しげろー
（6Exp.／10位）
★気がつくと，足元に自分が横たわってるんだ。やなゲーム。



静岡県浜松市・とどのつまり
（5Exp.）
★これなら担当，やってみてもいい。マジで！

今月のエナジー・ドレイン

6月17日の為替相場をチェックしたところ，東京市場1ドルの終値は105円03銭だった。最小桁は3なので，エナ・ドレのターゲットは先月3位の3人となる。減点は1割の切り上げで

▲ほりぴり 5＋5＝10Exp.→－1となり 9Exp.

▲ひゃぴで 5＋6＝11Exp.→－2となり 9Exp.

▲BS村ちゃ 5＋9＝14Exp.→－2となり 12Exp.

さて来月のエナ・ドレ抽選日は7月15日(木)。右記のランキング表に名前のあげられた投稿者は当日夜のニュースを心してみるように。

闘技場戦士ランキング

順位	名前	Exp.
1	BS村ちゃ	12Exp.
2	オカエリ¥A$U	10Exp.
3	ヒヤダルコビデ男	9Exp.
〃	ほりぴり	9Exp.
5	トッリメ	8Exp.
6	のうぎょうアッパー	7Exp.
〃	ともこざる	7Exp.
〃	うにかにあわび	7Exp.
〃	ECHO	7Exp.
10	外ロけーじゅ，しげろー	6Exp.

闘技通信

『真・読者の闘技場』ではコンピュータやゲームを題材にした，みんなが楽しめるお笑いハガキを募集中。下記の注意を読んで，どしどし応募してほしい。レース終了時に成績がトップだった人には，賞品としてスーファミ用CD-ROMユニットをプレゼント（予定）。

投稿の注意：縦書，黒インク使用。ボールペン不可。毎号15～16日までに届くと掲載率大。

投稿の宛先：マイコンBASICマガジン編集部『真・闘技場』係

■「エナジー・ドレイン」ルール……毎月特定日の円相場（東京市場）で，1ドルの終値の最終桁の数を順位に置き換え，その順位にあたる人のEXP.を1割（端数切り上げ）減点する。

レスキューCOMPUTER GAME

AVG, RPG, SLG, ACG……何でもこい！



本コーナーではパソコンや家庭用ゲーム機，アーケード・ゲームなど，CPUを搭載の装置でゲームを楽しんでいる皆さんのためのページです。解けないゲームや，攻略できないゲームについて，先生方がアドバイスしてくれます。きまりを守って応募してください。

みなさんこんにちは。板場です。

今月は質問のハガキが多いので，さっそくレスキューしていくぞ！

ふしぎの海のナディア

Q レスキュー隊のみなさま，はじめまして。X68000版『ふしぎの海のナディア』をプレイしていますが，先に進めなくなってしまいました。どうかレスキューしてください。

ネオ・アトランティスの地底基地に，ハンソンを従えて突入したまではよかったのですが，基地の中は迷路状になっていて，どこへ行ったらいいのかさっぱりわからず，同じところを何度もグルグルまわっているだけで，いっこうに話が進まないのです。

ハンソンに相談しても「ウーン，ボクにはわからないなァ……」などとぬかす始末で，ちっとも頼りになりません。

このタライまわしの地獄から抜けだすにはどうすればいいのでしょうか。

【石川県小松市・池田ミツ子23才】

A この場面は，潜水艦ノーチラス号の命運がかかっているだけに，気ばかり焦ってしまうところだけど，そういうときに一番肝心なことは『とにかく落ち着いて行動する』ことだ。

いたずらに迷路の中を駆け巡っても，それは時間の浪費というもの。池田サンの場合，基地の中はひととおり見てまわっているようなので，今度は各々の部屋や通路で，できる限りいろいろなことを試してみよう。ハンソンを連れている場合なら，どうやら北西の方角に解決のきざしが……？

(隊員No.27・長谷川真一)

アステカII・太陽の神殿

Q 僕はいま，PC-8801版の『アステカII・太陽の神殿』をやっています。やっとのことで，太陽の神殿を発見することができたのですが，このゲームの目的である「太陽の鍵」が取れません。

アイテムを使って小さくなり，神殿の中の鍵穴に鉄の小鍵を入れても，神殿が揺れるだけでなんともなりません。壁に書いてあった「半月がおとずれたとき……」というとおりにしてもダメでした。

山下先生の本を参考にしていますが，アイテムはすべて持っているし，やるべきことはすべてやりました。あと一歩でエンディングなので，どうか久保田さん，助けてください。

【茨城県稲敷郡・渡辺暁16才】

A 最近は頼りにしてくれる人が多くてうれしいなぁ(笑)。はりきってレスキューしちゃうぞ！

さて，この場面を解けば，お察しのとおりエンディング。では，どうすれば解けるのか？

まず，神殿内でやることをやったら，もうひとつのアイテムを使ってもとの姿に戻ろう。そうしたら，アイテムを使うことは考えずに，太陽の神殿ごと「ズズッ」と……。ほら，太陽の鍵がでてきたでしょ？　さぁ，エンディングへ向けてラスト・スパートだ！

そうそう，渡辺クンはちゃんと「太陽の神殿からの脱出口」をあらかじめ用意しておいただろうね？　もし，これがわからずにまたハマるようならば，山下先生の本をもう一度よく見てみよう。もちろん，レスキューにハガキを送ってくれてもいいよ。

(隊員No.22・久保田裕之)

アマランス

Q レスキュー隊のみなさん，はじめまして。みなさんを見こんでの質問です！　どうか助けてください。

『アマランス』で「岩をも切り裂く聖剱がジエニット台地の洞窟の中にある」と言われるところですが，実際にそれらしき洞窟(Lahmの洞窟)に行ってみると，そこには分身して攻撃してくる中ボスらしき敵がいて，ちっとも先に進めないのです。

こいつを倒そうとしても，全然ダメージを与えられずに，体力ばかり吸い取られる始末で，話になりません。

“酩酊の白銀”をまだ手にいれていないのですが，もしかしてそれが悪いのでしょうか。もうここで2か月も苦戦しているので，どうか載せてください。お願いします！

【群馬県高崎市・イカサマ14才】

A 確かに，ここは悩むところだ。何といってもこの敵は，今までのように敵のヒット・ポイントの表示がでてくれないのだから。「ホントに倒せるの？」と逃げ腰になってしまうのもわかる。

しかし，この敵は倒せる！　リアンのレベルは15ぐらいあれば十分。ステインローゼとディンは防御させるなり退却させるなりしたあと，さあ攻撃開始だ。分身全員に均等に攻撃するように，敵の円運動の軌道を逆走すると……意外とあっさり倒せるでしょ？

つぎからは，しっかり本名も書いて送ってくれ。どうしても書きたくないなら，性別だけでも書いてちょうだい。～クンなのか～サンなのか，わからなくて困るのだよ。

(隊員No.27・長谷川真一)

あ〜くしゅ

Q 『あ〜くしゅ』で，超未来の「忘却の竪穴」にいるエリンが起きてくれないので困っています。

エリンの好きなお酒を持ってきても，また寝てしまうので，ちっとも解決になりません。

枕代わりにされている「バザンのかぶと」も，手に入れなければならない重要アイテムのようなので，何とかしたいのですが……。

持ち物は，勇気の鈴，カギ，赤と青の飴，酒×2，ラッコです。

【大阪府岸和田市・**木村智宏18才**】

A 惜しい，じつに惜しい！「エリンをお酒で釣って起こす」というアイデア自体はまちがっていないのだ。

ではなぜ起きてくれないのか。それは，あげるべきお酒をまちがっているから。ここで用いるべき酒は，「ホワイトホース」ではなく「美少年」なんだ。「ホワイトホース」が割と簡単に手に入るので，それだけでエリンの相手をしがちだが，それではアマイぞ。

「美少年」がどこで手に入るのかは木村クンの宿題だ。がんばってちょうだい。

(隊員No.27・**長谷川真一**)

アークスIII

Q PC-9801版の『アークスIII』(タケルで購入しました)をやっています。攻略の手がかりになりそうな情報はすべてメモして進めていきましたが，それでもやっぱりつまってしまいました。

プルデンシア城を奪還するシーンで，城の中をうろついているのですが，3階のストーンゴーレムの部屋の扉がどうしても開きません。

アイテムはミラノフの鏡，廃坑の鍵と，当面の最強武具です。いまはただ，レベルが上がるのみです。レスキューお願いします。

【住所不明・**フューリアス？才**】

A 情報をキチンとメモしているのはエライ!! だいたい最近の若い者はマッピングもせず情報もメモしないで……いいか，私が若い頃はなぁ……っとと，昔話をすると長くなるのでやめとこう。

さて，この場面だけど，広い部屋の中にたくさんのストーンゴーレムが登場する。倒しても倒してもキリがないように思えるが，じつはストーンゴーレムの「中枢」になっているものが一体あり，そいつさえ倒せばこの場面はクリアできるんだ。

どれが「中枢」かくらいは，自分で探せるでしょ？ さぁ，もう少しだぞ。

(隊員No.22・**久保田裕之**)

イース

Q 『イース』をプレイしていますが，先に進めません。ダームの塔で双子のボス“ヨグレクス&オムルガン”も倒しましたが，その奥にある「強い魔力を帯びた扉」が開かなくて困っています。

やれることは，みんなやってみました。マトックでたたいてもみました。が，まったく反応がなく，1か月進んでいません。持ち物はイースの本5冊，眼鏡などがあります。

久保田さんにお願いします。

【千葉県柏市・**北田英樹15才**】

A ハイハイ，『イース』(ただしパソコン版ね) のことならこの久保田におまかせを。

それにしても，この場面は誰でも悩んでしまうものだね。早い話が「誰かからアイテムをもらえばクリアできるパターン」なんだけど，そのアイテムのために，かなり長い道のりを引きかえさにゃならないのだ。

なんと最初の鏡のフロアよりも下まで戻るので，根気よく戻ってくれ。ルタ・ジェンマがアドルのくるのを待っているはずだから。

(隊員No.22・**久保田裕之**)

Q レスキュー隊のみなさん，こんにちは。やや古いソフトですが，PC-9801版の『イース』の質問です。

さんざん苦労した末，やっとダルク＝ファクトを倒すことができました。ついに感動のエンディングと思いきや，なんと，その戦いの場所からでられなくなってしまいました。

歩きまわってみたり，アイテムを使ってみたり，しばらく待ってみたり，思いつく限りのことを試してみたのですが，何の反応もなく，まさに生き地獄状態です。

このあとは一体どうすればよいのですか？教えてください。お願いします。

【千葉県銚子市・**大木啓路16才**】

A はうっ，何ということだ！ 大木クンは『イース』の最後の最後で詰まってしまったのだ。

キミは大きな思いちがいをしている。別に，この戦いの場からでる必要はない。ここで必要なのは，ダルク＝ファクトによって封印された「イース」の歴史をひもとくことだ。

……とまあ，これだけヒントをあげれば，もうわかってくれたと思うけど，念のためにダメ押しのヒントを。「本当にアイテムは全部試してみたのかな？」

無事に終わったら，ぜひ『イースII』にもチャレンジしてみてちょうだい。

(隊員No.27・**長谷川真一**)

アトラスII

Q 『アトラスII』をプレイしていますが，うまく儲けられる航路がなかなか見つかりません。前作よりも貿易航路を引くのが簡単だし，最初の1〜2年は黒字なのですが，すぐに赤字になるのです。

前作のように「ここをここを航路で結べば必ず儲る」というような航路はあるのでしょうか？ また貿易航路を引くときは，どんなことに注意すればいいのでしょうか？ 簡単でいいですから教えてください。

【東京都練馬区・**平田耕二？才**】

A 結論から言うと，『アトラスII』における「必ず儲る航路」をキミに教えることは不可能だ。なぜなら，前作でのマップを引き継いでプレイすることもできるので，プレイヤーによって，マップと貿易の条件が異なってくるからだ。

そこで，もう一つの質問「貿易航路を引く際に注意するべきポイント」について解説するので，参考にしてみてほしい。

まずは前作での基本である「人口の多い都市を貿易相手にする」「価値が高く生産量の多いものを取り引きする」。これらのポイントは『II』でもいきてくる。

また『II』では，都市ごとにほしがっているものを運ぶことで，さらに儲けを大きくすることができる。各都市が何を欲しているかは，情報収集の命令で知ることが可能だ。

さらに，航路で結ばれる都市の住民感情を，あらかじめ良くしておくことも重要だ。住民感情が悪いと，海賊に遭遇したり，積荷を奪われてしまうこともある。

最後に，貿易品が少なくなって利益が得られなくなってきた航路は，10年単位で休ませること。経費のムダになるだけだ。

これらのポイントを守っていけば，きっと儲けることができるはず。がんばってほしい。

(**猪野清秀**)

応募のきまり

質問は1人1シーンにかぎります。ハガキで応募してください。ジャンルは問いませんが，最初に「AVG」「アーケード」など，ハッキリ表示してください。機種やタイトル，そして体験や失敗したようすを具体的に書いてください。

イラストつきの応募は，タテ書きで，ハガキに黒インクで書きます。左上には2×2cmのスペースをあけておいてください。

宛先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「レスキュー！COMPUTER GAME」係



読者の意見
ホンキでPlay ホンネでReview!!

こんにちは，大出綾太（意気消沈）です。先日，試写会で公開前に『スーパーマリオ』の映画を観てきました。

で，感想なんですが，なかなか楽しかったですよ。世界感も雰囲気も，映画オリジナルというくらいにアレンジされていたので，『スーパーマリオ』の映画というより，『スーパーマリオ』の外伝的映画作品というカンジでしたが。でも，このほうが正解だったと思いますけどね。

リアルタイプのヨッシーが見れたり（まるでREX！），マリオのフルネームがわかったりと，話のネタになるようなところもあって，期待以上におもしろかったですよ。

もうそろそろ公開されているハズですから，興味がある人は見に行ってみてはいかがかな？

というわけで，来年公開される『ストII』の映画もちょっと楽しみな今日この頃です。

今月のイラストは東京都大田区・幻詩人さんです。それでは「読ホン」です。

操作方法やルールをデモで説明してほしい

最近のゲームの傾向として，くわしいルールや操作方法を知らなくてもスグにプレイできるようなものが多い。これに関しては別に不満はないが，そればかりではなく，ゲームならでは，である「工夫を凝らした」ものも必要であると思う。

ところが，これまでに登場したそのようなゲームは，おせじにもヒットしているとは言えない。たしかに内容的に不十分なものも多かったが，プレイヤーが複雑なルールや操作方法を理解できず，本当の「おもしろさ」を感じる前に消えていったゲームも少なくない。

これは，はたして理解できなかったプレイヤーが悪いのだろうか？　私は，それを十分に理解させようとしなかったメーカー側にも問題があると思う。たしかにゲーム雑誌を読めば，くわしい操作方法は載っている。しかしすべての人が雑誌を読んでいるわけはない。そんな一部の人しか知らないようでは，ヒットなどするはずがない。

それをフォローするためには，もっとデモを重視すべきであると思う。つまり，プレイ前に操作方法を確認させるためのデモをつける，ということである。ネオジオではその点を早くから実行しているし，単純なルールと言える『ぷよぷよ』にすらルールはもちろん，このゲームのおもしろさとも言えるテクニックまできちんと紹介されている。いくらむずかしいルール・操作方法であっても，こういった説明の一つでぜんぜん理解度がちがってくるはずである。

また，いわゆる練習ステージを設けるという方法もある。この方法は『ペラボーマン』や『ウイニングラン』などに，多少ながら採用されているが，こういった操作系がむずかしいゲームには，こういう気配りがゲームをヒットさせる大切な要素だと思う。

メーカー側は失敗を恐れず，いろいろなゲームに挑戦してほしい。なにごとも行動しなければ結果はでてこないものである。ただし，そのゲームをプレイヤーに受け入れさせるため，操作をいち早く理解してもらうため配慮することは，絶対に必要なことだと思う。理解できないものが楽しい，というのはまれであり，そのゲーム本来の姿とはいえない。本当のおもしろさとは完ぺきに理解できてこそ味わえるものであるはずだ。

【東京都調布市・
神髄大作戦クラブチッタ川崎？才】

■大出：ゲーム中のデモなどで説明をする，というのは，パソコンで言えばオンライン・マニュアルというところでしょうか。パソコンなどのむずかしい操作でも，オンライン・マニュアルにすることで，かなり扱いやすくなることを考えると，こういった考慮は必要なのかもしれません。

“意外性”のおもしろさ

RPGをおもしろくする要素とはなにか。ストーリー，戦闘etc……。当然のことを聞かないでほしいと言われそうである。だが，RPGはそれらの要素の集合体（むろん例外もあるが）と考えたとき，各要素をおもしろくする共通のモノがあることについて話してみたい。

私がRPGをしていて，とくにおもしろさを感じるのは，対ボス戦であることが多い。これを楽しむためにゲームをやり直したりすることさえある。もちろん，演出やストーリーがいいと思うこともある。

これらの楽しさにつうじるものとは。私は「自分の予想に反する楽しさ」であると思う。つまり自分でなにか予想を立て，それが裏切られるとき，楽しさが起こるのではないかと考えている。

このときの「予想」は意識的なものとは限らない。たとえば，自分のキャラが敵より小さくて弱そうなのに勝ったとき，操作者は無意識のうちにも「勝てそうもない戦いに勝った」という意外さを感じているはずである。ほかに，ストーリー上，今にも死にそうなキャラが生きつづけたりすることなどが，このことを含んでいると思われる。逆に「こいつは絶対死ぬぞ」という予想を立てられてしまったキャラは，「死」というテーマをもってしても，あまり感動は得られないのである。

この意外性のおもしろさは，RPG特有のものではなく，大多数のジャンルにも当てはまると思う。『ぷよぷよ』の偶然性のおもしろさ，『ストII』の心理戦，はたまたトランプ・ゲームやスゴロク，マンガに至るまで通用するからである。

RPGというジャンルは一度クリアすると飽きやすいと言われるが，その最大の理由はこうしたことを楽しむのに長い時間がかかるためだと思われる。だから，個人的に思うには，VSボスモードやフラグの選択などをつけて，1冊の本のように断片的に楽しめるRPGがあってもいいのではないだろうか。

【群馬県勢多郡・関口将矢？才】

私のスタッフ・ロール論

7月号の吟遊詩人さんのスタッフ・ロールについての意見に一言。いま，テレビ番組では「この作品に携わったんだぞ！」という理由で，制作者全員の名前をスタッフ・ロールでだすことが増えている

そうです。

では，ゲーム業界はどうなのでしょうか？私がいままでやったゲームのエンディングのスタッフ・ロールを見た限りでは，「このゲームに関わったんだぞ！」という思いが見えない作品もあるんです（そりゃ『ドラクエ』や『F.F.』は別ですが）。

たとえばファミコンの『キャプテン翼』。すごく楽しい気持ちでエンディングを迎え，「どんな人たちが作ったのだろうか？」とワクワクしてスタッフ・ロールを見たら……「うま」とか「ぱーこ」とか，わけのわからない名前がひらがなでたくさんでてきました。また『ストII』でも，ゲームに関わったスタッフが，ニックネームのような名前でしか表示されないんです。

どうしてそういう名前を使っているのかはわかりませんが，私はこれらのニックネームのような名前が，吟遊詩人さんの言う「親類縁者に，または後世に語り伝えられる」なんて，とても思えません。

私はスタッフ・ロールはあったほうがいいと思います。でも，どうも納得できないようなスタッフ・ロールを入れるのだけはカンベンしてほしいものです。

【神奈川県相模原市・小林　恵？才】

女性プレイヤーからの提言

7月号の赤鳥さん，たしかに言われてみると「女性が主人公＝色モノ」のような状況はありますよね。あまり深く考えたことはなかったのですが，これは今でも「ゲームは男性をおもなターゲットにした娯楽である」という考えが（昔ほどではなくても）残っているからでしょう。

視点を少し変えますが，『ファイナルファンタジーIV』や『V』。あのゲームは今考えると，女性プレイヤーに対してとっても“気さく”な作品だったと思います。登場する女性キャラは，男性キャラと同じくらい重要な役割を占めていて，しかも強い。ストーリーも男女関係なく楽しめるものだったし，なにより私がよかったと思うのは，『IV』のイージー・タイプについてでさえも，「誰にでもエンディングが見られる」とは書いても「女性にも楽しめる」などとは一言も宣伝しなかったスクウェアの姿勢です。地味なことかもしれませんが，このゲームがあんなに人気を呼んだのは，そういった要因もあったからだと思います。

ヘタに女性を意識したゲームって，本当にゲームが好きな女性をかえって遠ざけてしまうのではないでしょうか。赤鳥さんの言うように，男性をも遠ざけるでしょう。メーカーさんの意図は知りませんけど，女性のゲーム人口を増やしたいのなら，女性を特別視しないほうがいいと思います。ゲームはグリコのおまけとはちがうんですから。

また，女性向けと題されたゲームは難易度が低いという差別意識についてですが，運動神経のちがいなどから，ある程度はやむを得ない部分もあるかもしれません。しかし，女性でもゲームのうまい人はたくさんいます。ただ，女性はあまり人前で自分の腕を見せたりしたがらない人が多いので，いつまでもそういった意識がなくならないんじゃないでしょうか。

ここから先は独断ですが，『F.F.V』のレナやファリスのような強い女性ゲームキャラと同じように，私たち女性プレイヤー自身も強さを見せていったほうがいいのかもしれませんね。UFOキャッチャーや2人同時プレイのシューティング・ゲームで彼氏に助けてもらったりするようではダメです。ゲーム大会で優勝したりする女の子がもう少しいれば，状況も変わってくるんじゃないかと思います。

やってできないことではありません。本当にゲームが好きな女性プレイヤーのみなさん，差別意識をなくすためにも，一緒にがんばりませんか？

【東京都練馬区・なまちゃん20才】

RPG論争にちょっと一言

7月号の冒険者さんの意見の中に「物語の内容がどうのとか……言われるのでしたら小説を読んでいたほうがいいでしょう」というのがありました。私にはこれがまったく理解できません。なぜゲームにおけるストーリーと小説を同一視できるのでしょうか。

小説でもゲームでも，私たちが「このストーリーはおもしろい」と言うとき，純粋に物語のみを問題にしていることはまずありません。小説であればプロットはもちろん，言葉の使いかたから漢字・ひらがなのバランスまで，ゲームであればシナリオ・イベントから，セリフまわしやBGMまで，いろいろな要素が複雑に絡みあったものを総合して「ストーリー」と呼んでいるのです（プロットのみを見て楽しむ人はいないでしょう？）。当然小説とゲームでは，この絡みあう要素というものは大きく異なります。小説とゲーム（どんなにストーリー性が強いものでも）はまったくちがうメディアだからです。

このように，物語の質はプロットのみで決まるのではなく，ほかの多くの要素が関係しています。そして小説とゲームがそれぞれ異なった要素を持つ以上，そこから得られる感動も同じものであるはずがありません。ゲームを解き終えて「いいストーリーだったな」と思うときの感動はゲーム特有のものであり，小説などで代用することはできません（逆もまたしかり）。

これらのことを無視した，先ほどの「物語の内容が……」というような意見は，どうも納得がいきません。感情移入のみがゲームを楽しむ唯一の方法ではないハズです。

【滋賀県長浜市・針鼠太郎？才】

現在のRPGには，大きくわけて二つのタイプがあるようです。最近のこのコーナーでのRPG論争は，この二つのタイプの主張が，平行線をたどっているのだと私には思います。

一つは，いわゆる1本道のストーリー重視型で，プレイヤーの思惑とは関係なく，キャラクターが勝手にストーリーを進めたりすることもあります。これを受動型と呼ぶことにします。もう一つは，いわゆる“自由度が高い”RPGで，プレイヤー自身がストーリーを進めていく感触の強いものです。これを能動型と呼ぶことにします。

この二つのタイプのどちらがより良いと感じるかは，その人の主観・価値観（＝好み）に大きく依存するものだと思います。

人間誰しも好みがあるのは当然で，そのことは責められるべきことではありません。ですが，そのことと自分の好みを他人に押しつけるのは，まったく別のことです。重要なのは，もう少し余裕を持つことではないでしょうか。「ああ，自分とはちがう楽しみかたをする人もいるんだな」というように思えるようになることです。

「自分の感じるこの楽しみを他の誰かにも教えたい！」という気持ちはよくわかりますが，押しつけはいけません。だから，受動型と能動型のどちらがよいか，ということには結論はでない，それは人の価値観の問題だからというのが，私の主張です。

しかし，私を含めて，能動型が好みである人が，受動型を責めたくなる気持ちもわかってほしいと思います。最近のRPGはほとんどが（私の主観ですが）受動型で，能動型が好みの人間は非常にフラストレーションがたまっています。ソフトハウスのかたがたには，自由度が高い，自分がストーリーを動かしている実感が味わえるようなゲームを待ち望んでいる消費者（潜在的需要）も多くいることを知ってほしいと思います。

【福岡市・奥野　章20才】

■**大出**：結局は人間の数だけ結論がある，ということになるのでしょうか。「ゲーム」が，きわめて感覚的な娯楽であることを考えると，それも当然なのかもしれません。

温度計が上がるにつれて，投稿量も徐々に増えてきました。でもイラストは……。待ってます。

最近、昔のように、数あるゲームの中でも飛び抜けて素晴らしい、といったゲームを見かけなくなりました。なぜでしょう？僕が思うに、これは、買っても「ああ、これはハズレだ」と思わせるゲームが以前より少なくなり、ゲーム一本一本の質が向上したからではないでしょうか。最近のゲームを見て、どのゲームもそこそこのレベルに達しているなあ、と僕は感じますし、ＡＶＧにしろＲＰＧにしろＳＬＧにしろ、他社のいい所を参考にしながらも昔のような安易なマネに走らず、工夫してその作品独特の面白さを出していますしね。ですから、以前のように頭一つ飛び出たソフトを作るのはそう簡単にはいかないでしょう。

その昔、ゲーム界をリードしていたのは「傑作」と呼ばれるゲーム達でした。そういったゲームが人々に与えた影響は計り知れない物があります。それゆえ、現在、「ゲームが面白くない」と言われている理由の一つに、そのような「傑作」が現れない、と言うのがあるかと思います。

確かに「傑作」と呼ばれるゲームが現れなくなり、「今のゲームは・・・」と嘆きたくなるかもしれません。ですがソフトの一本一本がしっかりした物になり、ハズレが少なくなったと言う事は素晴らしい事ですし、大きな進歩だと思いませんか？

・・・無論、だからって傑作がなくてもいいって訳じゃないんですけどね。

ｂｙ　モヒカンダコ

全体レベルが底上げされたから……

▲【宮城県仙台市・モヒカンダコ？才】……たしかに，1本1本の質の向上は目を見張るものがありますよね。我々プレイヤーがゼイタクになってきているのかもしれません

ＲＰＧにつけてほしい機能

ＲＰＧというゲームは、その性質上どうしてもプレイ時間が長くなってしまう。ディスプレイの向こうの主人公に自己を投影し、めくるめくストーリー展開に身を任せていると、２～３時間はあっという間に経ってしまう。そしてＲＰＧを解き終えるには、最近のゲームでは、早解きなどをせずにストーリーを堪能して遊んだ場合、平均４０～５０時間は必要になるのではないだろうか。

しかし、ＲＰＧをそう毎日プレイするわけにもいかない。特に受験生などは、受験勉強の合間に休憩程度のプレイしか出来ず、あるいは学生・社会人でも日々の生活の中で時間を作れずに、知らず知らずのうちにプレイ途中のＲＰＧから長期間遠ざかってしまうこともたびたびある。そしてようやく見つけた時間に、プレイ途中のＲＰＧを再開しようとしても、今自分は何をするべきなのか、どうすれば話が先に進むのか、ひどいときにはそれまでのストーリーを忘れてしまう場合がある。読者の皆さんにも、同様の経験があると思う。

ところが、そのような心配が一切ないゲームがある。任天堂より発売されたゲームボーイ用ソフト『カエルのために鐘は鳴る』だ。このゲームは、ＲＰＧというよりはアクション+アドベンチャーといった感じの何とも妙なゲームだが、このゲームの中では途中でＳＡＶＥをするときに"日記をつける"という行為をする。この行為は、ファンタジー世界を舞台としたＲＰＧなどで、世界観を壊さないためによく用いられる行為だが、『カエル～』に関しては少々違う。主人公がつけたその日記を、実際に読むことができるのだ。日記を読むといっても、俗に言うＬＯＡＤのことではない。実際に日記に書かれた文面を読むことができるのだ。

その日記には、例えば「３日目……城下町へ行くには、宮殿内にあるかけ橋のスイッチを押さなければ……」とか、「６日目……おかげでマンドラに会えたし、デラーリン退治の『クスリ』ももらった。……」など、ひとつイベントをこなす度に、そのイベントの内容が文章化されて日記に記録され、それをいつでも読むことができるようになっている。つまり、何かの都合でゲームからしばらく遠ざかり、もしゲームのストーリーや、先に進む方法などを忘れてしまった場合でも、この日記さえ見れば今までの自分の冒険を振り返ることができ、そして今自分が何をするべきなのかがわかるようになっているのだ。他にもクリアーした後に今までの冒険をしみじみと振り返ることもできるなど、ユーザーにとってはかなり便利な機能なのである。

最近のＲＰＧはとかくスケールが大きくなりがちで、最初に述べたようにエンディングを見るために膨大な時間がかかってしまう。その反面、現代人は様々な仕事に追われ、自由な時間が少なくなってきている。その僅かな自分の時間をぬってゲームをする現代人のためにも、今までの自分の行動を振り返ることができるという機能について（ＲＰＧに限らずともストーリー性の強いゲームすべてにおいて）、各メーカーにぜひご一考願いたい。人を魅きつけるストーリーも重要だが、そのストーリーを十分に堪能できる環境を整えることもまた大事なことだと私は考える。

by　山田"ＧＩＬ"真也
1993. JUN. 14. MON.

RPGに，これが欲しい！

▲【北海道函館市・山田"GIL"真也？才】……ボクも同感です。『F.F.Ｖ』の話の内容，忘れてしまいました。つまり――まだ終わってません（大汗）

ＭＳＸの時代は、すでに終わった。――突然こんなことを言って、大いに腹を立てたＭＳＸユーザーは多いことだろう。かくいう自分も、ＭＳＸ$^{2+}$ユーザーである。

確かにＭＳＸは、優れたマシンであることには違いない。その本体価格のわりには機能は充実しているし、ソフトもたくさんある。自分でプログラムを組んでゲームを作ることも簡単にできる。

だが、最近のハードウエアの進歩は凄まじいもので、色は数万色表示できるもの、メモリーを嵐のように積んだもの、FM音源ですばらしい音楽を奏でるもの。鬼のように処理速度が上がったCPU。MSXにないものを、最近のパソコンは持っている。そしてMSXは、現役から取り残されてゆく。

時代の流れに逆らえないと言うことは、歴史がよく知っている。白黒テレビしかり、真空管しかり、蒸気機関車しかり、ダイヤル式電話機しかり。これらの全てに共通することは、当時最先端だと信じられていたもので、後に機能の高い製品にその地位を奪われたものである。やがて、この部類に、現行の３：４のテレビや、アナログで記録されたカセットテープやビデオ類が含まれてくるようになるであろう。

もう一度言う。ＭＳＸの時代は終わった。数年前、ＭＳＸ（もっともＭＳＸ^{2}だけど）は全盛期を迎えたのだからいいじゃないか。あの頃、必死の思いでＭＳＸ^{2}を買い、巷にあふれるソフトの中から、どれを買おうかと迷ったこともあった。それはすべて昔の話。心配しなくても、今全盛を誇っているパソコンも、今後のハードウエアの進歩如何では、歴史の中へと吸い込まれるに違いない。ＭＳＸや、他の寂れたパソコンと同じように。

1993 5/26 深夜

by ゴン太くん

すでにＭＳＸは終わっている

▶【愛媛県松山市・ゴン太くん？才】……時の流れには逆らえない、というところでしょうか。盛者必衰

●雨月奇譚

私がこの春休み、何となく買ってきて、何となく立ちあげ、何となくオープニングをみて、どどぉぉっとハマってしまった、そういうゲームの話をしようか。

中古ショップで叩き売りされていた「雨月奇譚」。ベーマガで紹介されてたっけ、と思いながら買ってしまった「雨月奇譚」。立ち上げて、オープニングを見て完全にハマってしまった「雨月奇譚」・・・やっぱ凄いな。これは。

一体、何がそんなに凄いのか、このゲームは。何よりも「雰囲気」が凄いのだと思う。あのどろどろした感じの、一世代前に流行った様なグラフィック、何とも言えない感じの音楽・・・オープニングからして、こう、ディスプレイから飛び出すような「個性」がこのゲームにはあったのだ。

内容を説明しよう。このゲーム、かの「雨月物語」をベースにしており、「人間の内面」を表現することを中心に作られた、ショートストーリーが何本か入っている。その為、１つのイベントを複数の人になってそれぞれの視点でプレイするという、大変変わったシステムになっている。この方法が果たして正しかったのかということは別にして、客観的に見ると、「途中、投げ出したくなるくらい面倒だが、最後までプレイしたら、それまでの苦労を忘れるくらい感動する」内容であると言える。

正直言って、このゲーム、やたらディスクのアクセスはするし、前に述べたシステムの為、何度も同じことを繰り返してしまい、いわゆる「ストレス値」は低くない。しかし、最後までプレイすると、そんなものはふっとんでしまうくらいの感動がある。（「感動」といっても、涙うるうるの感動ではなく、こう、深く考え込んでしまうような、「ふう」と溜め息の出るような、そんな「感動」があるのだ。）何よりも、その「雰囲気」が、そうさせるのだろう。

決してベタボメは出来ない。しかし、実に「良い」ゲームだな。これは。これまでのゲームとは違った感動を味わいたい・雰囲気が味わいたい、という人には、まさにもってこいのゲームだろう。

実は、私はまだこのゲームを終わらせていない。だが、どんなに時間がかかろうとも、絶対に最後まで付き合ってやるつもりである。そんなゲームなんだ。「雨月奇譚」は。

written by 今井夏雄
in 93. 5/18.

読者間レビュー『雨月奇譚』

▶【岡山県浅口郡・今井夏雄18才】……ある新聞でこのゲームの話題を見かけたことがあります。数少ない大人向けのゲーム、と言えるかもしれませんね

読者間レビュー『エクスランザー』

▶【新潟市・ドラキュラハンター改18才】……実物はちょっとしか見たことがないんですが、画面からものすごいパワーを感じた思いが残っています

No.
Date 5・6・14

読者間レビュー『エクスランザー』（セガ，MD）

本誌で有名なBug太郎氏が製作に関わったというメガドライブの『エクスランザー』。このゲームをやったとき，僕ははっきりとメガドラの将来性を感じた。

ゲーム内容の方はかなり難しい（とくに操作性）が，慣れればかえって慣性を楽しめるようになる（もっとも，最近の軟派なゲームに慣れきった体にはこの"慣れる"という行為が非常に困難なのだが）。そして何といってもあの演出とグラフィック。マシンの限界を越える128色だそうだが（それでもPCエンジンに劣る。哀），それ以上使える他のマシンのそこらのゲームとは比べものにならないくらい緻密だ。正直いってFFⅤをやった時と同じくらいの衝撃だった。そして，（メガドラのソフト全体にいえることだが）これだけのことをしても価格が7千円を越えないところがすごい。意味もなく回転拡大縮小しただけで9千円以上もするソフトに見習ってもらいたい。

最近，高性能の新製品が次々と発表され，メガドラもそろそろキツイのではと思われ，セガも32ビット機開発を焦っているようだが，このソフトを見る限り，当分スーファミ等にも十分対抗できると思う。セガには，（メガCDの時のように）新機種発表を無理して急がず，じっくりとマシンの真価を発揮させてもらいたいものだ（メガドラ2が出たから当分大丈夫だと思うけど）。あとはCMさえうまけりゃ，いうことなしなのだが…うーん，この点については次回の課題にしましょう。（笑）

P.S. このゲーム，一般ゲーム誌の評価はあまり高くないけど，十分やりこむ期間のないゲーム誌のレビューの得点が低いのはまあしかたないでしょう。

4月号で知ったけどBug太郎さんは同じ富山出身なんですねえ。「実家が田舎で」……同感。

論文・2次元のコロシアム

◀【千葉県習志野市・茂木 章22才】……コメントはあえて控えましょう。これを読んで，どう感じましたか？

二次元の闘技場（コロシアム）

今から２０００年以上昔、平和なローマ帝国に市民の娯楽のために奴隷同士などで殺し合いをさせて、それを見て楽しんでいた闘技場（コロシアム）という物があった事は御存知だと思う。現代の人から見ればただ必要以上の闘争本能と興奮を煽るだけの、残酷で非人間的な見せ物でしかなかったコロシアム。平和な時代が産んだ人間の残酷性の象徴である。時代は下って２０世紀末。やはり平和な国家の日本に、最先端技術を駆使した人間の闘争本能を満足させる遊びが誕生した。対戦格闘ゲームである。

人間に限らず、生物には闘争本能がある。これが無かったら簡単に他の生物に滅ぼされてしまうからである。そしてこれがあるからこそ人間は（人間特有、か？）強い者に惹かれ、闘いを求め、それを見て興奮する。セガのゲイングランドではないが、ある意味対戦格闘ゲームは平和な日本に生まれるべくして生まれた時代の申し子なのかもしれない。

格闘対戦ゲームは現代のコロシアムである。

格闘対戦ゲームはローマ時代のコロシアムと違い、ゲームの中のキャラクターは、基本的には血を流すとか首が飛ぶとか頭をかち割られるとか腕が吹っ飛ぶとかいった方面の残酷さは無い。いや、血ぐらいは流すがあくまでも効果である。「だからどうした」と言う程度でしかない。少なくとも出血多量で死ぬというゲームの話は聞いた事がない。

またプレイヤーは闘ってはいるけれども、正確には操っているだけなので己の命の心配は絶対に無い。言い方はひどいがくたばるのはキャラクターだけである。しかもやられてもやられても１００円（又は５０円）を入れるだけでいくらでも復活する。言い換えれば、コインを入れてセレクトした数だけ姿形、性能が全く同じ奴隷（いや、操り人形と言うべきか）がいるのである。

またコロシアムはお金も賭けていたらしいが、対戦格闘ゲームの場合は、観客は他人のプレイを見て楽しむだけである。ただあえて言うならばプレイヤーが己の勝利に１００円（５０円）を賭けて闘っていると言えよう。1度投じたコインはお金としては返ってこないが、プレイの延長と周りの人の「うまいなー」という尊敬の眼差しが報酬として返ってくる。そして負けたものはお金を失う。つまり敗者は勝者に遊ぶ権利を奪われる（＝お金を奪われる）のである。ただ、格闘対戦ゲームは相手がどんな強者であろうとコインを投じたら最後、勝負がつくまでハンディ無しで闘わなければならない。（コインを投じる投じないという自由と、「卑怯者」と罵られてもいいという精神力さえあれば途中で止められる自由があるだけコロシアムよりはマシだが・・・）。ブラウン管という疑似空間の中で間接的に闘い合い、それを周りの人が見て楽しみ、お金が乱れ飛び、それでいて強い者が弱い者を叩きのめすという満足感は充分味わえる。正に「二次元の闘技場」と言わずして何と言おう。もちろんローマ時代にはコンピューターは無かったし、コンピューターと生身の人間は違うので単純に比べられないという反論も出よう。しかし「闘い」という点に置いて実に共通項が多いのである。

ガイルの台詞ではないが、闘いは無情だし、また残酷である。今までのゲームの中にだってそう言った要素を含んだのもあった。しかし、対戦格闘ゲームが今までのゲームと性格を異にしているのは、相手もまた人が動かしているという事実である。二次元の操り人形達はコンピューターの正確さ故に、操り手の動かし方が確実に反映され、「偶然」の要素がまるで無い（故に気合いさえあればでどうにかなるという事はないし、相手の失敗が無い限り奇跡の逆転はほとんど期待できない）。相手がコンピューターならば効率を最優先させてもまだ良かった。ところが人間には意識も感情もあるのに、プレイヤーの思考が正にコンピューターのように効率優先・正確・非人間化し、コンピューター相手と同じようなプレイをしてしまった。またそうしないと勝つのが難しいのも事実である。そこから悲劇が始まったと言っていい。

また、ローマ人達の富は奴隷の労働によって賄われていたので、富は無限だと考えていた節がある。だが決して富は無限ではない。「遊びたかったらもっと練習しろよ」（＝もっと金を使えよ）などという言葉は富が無限だと思っている者、自分の事しか考えてない者の台詞である。

相手は友人同士でもない限り、入れ代わり立ち代わりで見ず知らずのその場限り。相手が自分の利害に関係のない者ならば、効率よく徹底的に情け容赦なくぶちのめす事がいくらでも可能であり、そしてそれができない者、抵抗を感じる者は参加する資格すらないと考えがまかり通っている。その残酷さはローマ時代の比ではない。ハメ技とは言わば効率よく勝つための「戦術」であり、研究に異常とも思える努力と費用を費やし、相手を徹底的にぶちのめす。その結果、本来楽しいはずの娯楽は殺戮の場、すなわちコロシアムと化した。そしてコロシアムの勝利者、つまり対戦の達人は最強の殺戮者であり、観客は血に飢えたローマ人となんら変わりはないのである。

「ゲームだから」「面白ければそれでいい」「ゲームと現実は別物」と言った意見を耳にする。その意見はそっくりそのままローマ人が自己を正当化する為に言った台詞と同じである。都合の悪い時だけ「ゲーム」の名を振りかざして逃げてしまう。これすなわち自己の正当化の為には人間はいくらでも残酷になれる事の証明である。それは２０００年経っても変わってはいない。「自分さえ良ければいい、楽しければいい」という人間のエゴ、そして自分と違う考えを持つ者を排除する人間の本性の根の深さに何か背筋に冷たいものを感じずにはいられない。我々はローマ人を残酷だ、愚かだと笑う事はできない・・・。

９３．５／２４　ＢＹ 茂木 章（A.MOGI）A.M

Ｐ．Ｓ　少々長いけれど、できる限り<中略>をしないでください。もはやこれは人間性の問題です。どうしても全てを訴えたいのです。

どこへ行く？アドベンチャーゲーム

小学生のころ、当時ファミコンでアクションゲームばかりをしていた私にとって、エニックスの「ポートピア連続殺人事件」の移植には大きな衝撃を受けました。はじめて体験する文字との闘い。それ以来舞台を98に変え、今尚アドベンチャーを愛しております。しかしどうでしょう。現在数少ないアドベンチャーゲームの中で売れ行きの良いものはほぼアニメーションを駆使したキャラクターものだけにな、たと言っても過言ではないでしょう。FC版「オホーツクに消ゆ」ではじめて目、口のアニメーションがあるADVに出会いました。そして現在では技術の進歩というべきか、ほぼ画面全体のアニメーション。そしてCD ROMによって「しゃべる」ということも可能になりました。はたしてここまで必要なのでしょうか？アニメ、そしてしゃべるということによってプレイする側の想像の世界が削られたのではないでしょうか？シナリオ重視のADVが出ることを期待しています。（鍵）

どうしたんだAVG！

▲【大阪府守口市・きいやんR18才】……キャラクター物AVGが多い現状では，そのキャラクターの個性をだすために，画像や音声が重視されるのでしょう

ゲームの「エンディング」について
私の意見を述べさせていただきます。
基本的に「エンディング」というのは，ゲームを締めくくるという最後の役目を担った「演出」だと思います。だからこそ，すばらしいものでかつ，なくてはならないものだと思います。
物語がゲームプレイ中に完成するというのは最低限の常識で，問題はスタッフ・ロールについてです。私自身はあった方がいいと思います。
（理由は前号「吟遊"四行"詩人」さんとだいたい同じなので，割愛させていただきます。）
しかし，ただ単に製作者の名前をだらだらと見せられても，つまらないのが事実です。
やはり，同事にビジュアルシーンが流れるものがいいでしょう。例えて言うならば，映画の終わり方なんかはよくできていると思います。
時間としては，私自身多少長めでもいいと思っていますが，「単時間の方がいい。」という人のために，倍速モードを用意するというのはどうでしょう。
ボタンを押しつづけると通常の倍の速さでスクロールするというものです。
これはかなり使えると思います。
ぜひとも，これから出るRPGなどのエンディングにこのシステムを採用してほしいと思います。

私のエンディング考5

◀【北海道札幌市・矢留英寿16才】……またしても個人的意見ですが，スタッフ・ロール中にビジュアルがでると，どっちを見るか迷うのは，ボクだけでしょうか

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日頃みなさんが感じている，ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載された他の人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。

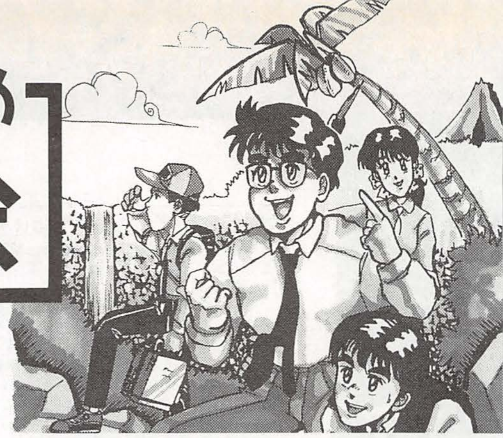
あて先：マイコンBASICマガジン編集部
「読者の意見・ホンキホンネ」係

集中連載

ゲームデザイナーになるための 電脳教育委員会

第15話　RPG9

文：うちむら　かたる
絵：宮永　佳祐



今回でRPGもいよいよラストに入ります。最後の課題は『情報操作について』です。

『戦闘システム』が骨組みの要だとすると，『情報操作』は肉付けの要になります。前回でのストーリーのつじつま合わせは基本中の基本。この『情報操作』こそシナリオにおける真の目的なのです。

情報操作とは？

『情報操作』にはいくつかあるのですが，代表的なものはこれです。

「宝箱が二つありました。プレイヤーはひとつだけ開け，財宝を当てなければなりません」

作り手(シナリオ・ライター）はストーリー上プレイヤーに財宝を当ててほしい，とします。このままでは，財宝を当てるプレイヤーは50%，２人に１人です。しかし，前のシーンで「財宝は右の宝箱にあるらしい」と噂を流せば，財宝を当てるプレイヤーは50%以上になるはずです。

また逆に，財宝を当ててほしくなければ，まちがった情報を流すことにより，50%を下回ります。

このように，事前に流す情報により，ある程度プレイヤーを操ることができるのです。重要なのは，決して100%ではなく，決断はあくまでもプレイヤーにさせているということです。

なぜ100%ではいけないのか？　100%とは二つの宝箱をどちらかしか開かなくすることです。しかし，それでは決断はプレイヤーではなくシナリオが行なっていることになります。その時点で，プレイヤーはプレイしているのではなく，プレイさせられていると感じてしまい，感情移入がむずかしくなるのです。

あくまでもプレイヤーは自分の意志でプレイしていると思わせつつ，作り手の思いどおりに操る。まさにお釈迦様の手の内状態にすることが理想で，その手段のひとつとして，この情報を流す方法があります。

この方法は，なにも何かを選ぶといったことだけでなく，「あの沼の化け物にはどんな攻撃も効かないらしい」とか「この先は非常に険しく，帰ってきたものはいないらしい」など，予備知識的な情報を与え，プレイヤーに対して覚悟させて心理的揺さぶりをかけることもできます。

他にも新たなる謎や，それに関するヒントなど，さまざまな工夫によって，揺さぶりを考えましょう。

プレイヤーの性格をチェック

上記の『情報操作』はプレイヤーをあくまでも平均的な考えかたと仮定して行なっています。本来も人間の考えかたは十人十色。プレイヤーひとりひとりの行動が異なってしかるべきです。それに対応するためにはどうしたらよいでしょうか？

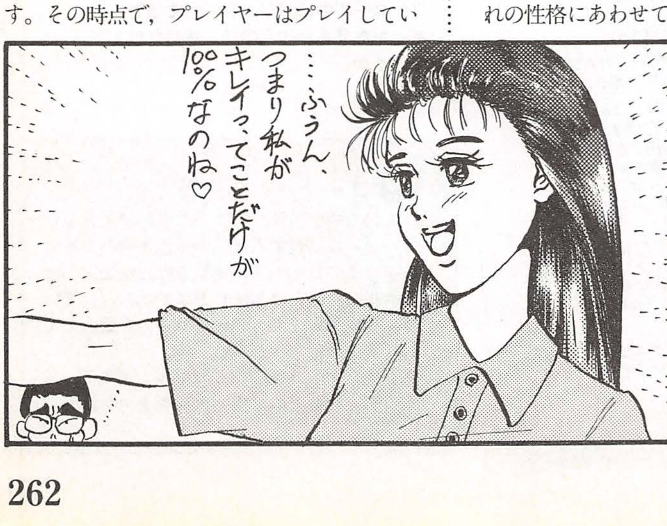
コンピュータRPGでは，プレイヤーそれぞれの性格にあわせてフレキシブルに対処することはヒジョーに困難です。テーブルトークのように，ライブ感覚で作り手が直接プレイヤーを見ることができないからです。

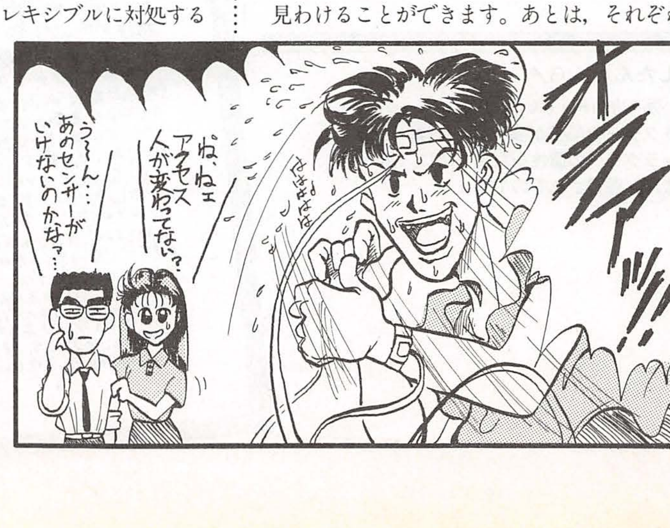


しかし，以下のようにシナリオを工夫するだけでそれに近いことは可能になります。

別れ道があった場合に，前のシーンで「死にたくなければ，つぎの別れ道では絶対に左の道を選んではならん！」と警告を与えるのです。右の道を選んだプレイヤーは，慎重派かとても素直な性格の持ち主。逆に左の道を選んだプレイヤーは好奇心旺盛か自信過剰，もしくは天邪鬼な性格と言えます。

これで結果的に２パターンのプレイヤーに見わけることができます。あとは，それぞれ





パレットのドット絵講座



暑い!!

あーもう，遊びに行けない夏なんて，ただ暑くてうっとうしいだけね！　早くどこかへ出かけたいよお。

というわけで今回は簡単な立体の話よ。ちょっと脈略のない入りかただけどカンベンしてね。

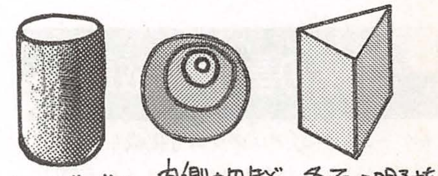
簡単な立体…具体的に言うと，角柱，円柱や錐，球のこと。厳密に捉えようとすると，じつはとてもむずかしいんだけど(3D CG並みに手書きするのはキツイわよ～)，ひととおり形にするのは簡単なの。しかも，世の中にあるすべての立体は，基本的にこれらの組み合わせで表現できるんです。だからこれが描ければ一応どんなものでも描けることになるワケ。

さて，じゃあ実際描くとして，とくに注意したいのは円柱，円錐，球等，「円」を基にした立体。丸い感じを再現するには，ある程度のグラデーション（色の段階）を用意すること。

まず，三角形と同じ要領で円を描きます。そして，円柱ならその円を，グラデーションを使って下に延ばしていき，球なら，グラデーションの段階と同じ数だけ，段階的に大きさのちがう円を描いて重ねるといいのね。

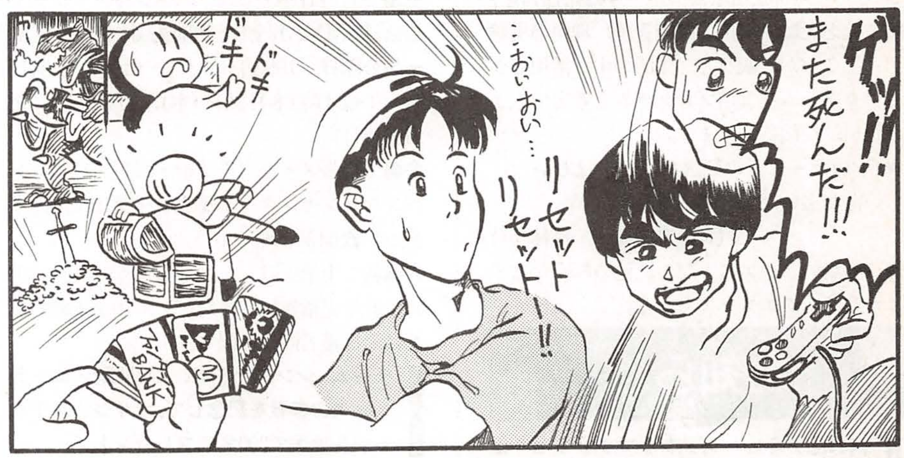
角柱の類は，各面の明るさを派手めに変えて描けば，それらしく描けるハズ。試してみてネ♥

パレット



の道の先に性格にあったイベントもしくはトラップを設置すればよいのです。

この方法はマップ作成にも応用できます。たとえば，草原のド真ん中に宝箱を置いたとします。プレイヤーを真南から登場させたとき，宝箱の南側にトラップをセット。トラップに引っ掛からなければ，非常に警戒心の強いプレイヤー。引っ掛かれば，直情的か警戒心が薄いプレイヤーと言えます。



これからのシナリオの形は？

このように，イベントを工夫することによってある程度の性格診断ができます。じつは，システム的に改良すれば，もっと細かい性格診断が可能です。たとえば，宝箱の回収率，戦闘回避率，平均所持金額などで，マメさ，慎重さ，用心深さがわかります。また，コマンド選択までの平均時間，時間ごとのボタン連射回数，時間ごとの平均リセット回数などでは，決断力，そのときの感情（連射回数が多いほどイライラしている），気の短さが診断できます。

しかし，現状ではプレイヤーの性格がわかったとしても，簡単に各々に対処することはできません。莫大なシナリオのパターンが必要になるからです。テーブルトークのようにもっと柔軟な形のシナリオ――そう，「ゲーム・マスター」が搭載可能になるまで，まだまだ時間がかかりそうです。





宿題の時間

今回の宿題のコーナーは『東京都日野市・こしろ君』からの問題だ！　正解者にはゲーム・デザイン用フォーマット用紙を差し上げます。

Q1：コンピュータを使って人の声や音楽などをデジタル的に録音することを何と呼ぶ？

Q2：昔のゲーム音源で主に使われていたPSG音源は○○波と呼ばれる波形を出力している。○○波とは？

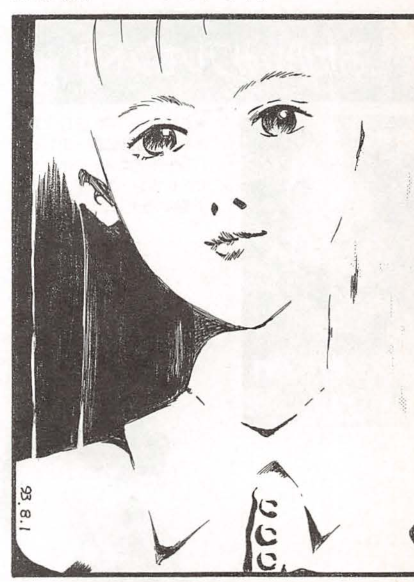
前回の答え

A1：マウスのボタンを2回連続で押すことは「ダブルクリック」と呼びます。ちなみに押しっぱなしのことを「ドラッグ」と呼びます。

A2：ポリゴンとは？　Polygon：多角形，多辺形の意味。面の組み合わせで立体を表現しているからポリゴン処理と呼ばれている。ひと昔前は線（ワイヤー・フレーム）が限界だった。

宿題の問題募集！

コンピュータ，ゲーム関係の問題を募集します。ハガキに問題と解答をかいて，宿題の問題募集係までお送りください。採用者はこのコーナーでの紹介と，賞品であるゲーム・フォーマット用紙を差し上げます。



このコーナーへの質問・意見のお便りは
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部「電脳教育委員会」係まで。

あくせすROOM

読者の言いたい放題

★ゲーム以外のプログラムも掲載していただけますか？　また実用プログラムというのは，どのようなプログラムですか？　教えてください。　（神奈川県横浜市・**今堀拓也14才**）

編：たとえば，学校の成績管理，理科の実験デモ，こづかい帳など，生活の中で活用できるプログラムを実用プログラムと考えてちょうだい。投稿待ってます。

★FC版カービィの楽譜を載せてほしいな。いい曲が多いからぜひよろしく。

（青森県青森市・村林 恒）

影：楽譜のリクエストだね。他のみんなはどうかな？リクエストよろしく。

お知らせ

第31回アミューズメントマシンショーが一般公開

内外の最新アミューズメント・ゲームマシンを集めた「第31回アミューズメントマシンショー」が千葉・幕張メッセで開催されます。みなさんに，家庭用テレビゲームから今話題のバーチャル・リアリティー・マシンなど，業務用まで，最新のゲームマシンをいち早く体験してもらおうというものです。夏休み最後の土曜日を最新のゲームで楽しもう。

名称：第31回アミューズメントマシンショー

主催：(社)日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)/全日本遊園施設協会(JAPEA)

一般公開日：1993年8月28日（土）　午前10時〜午後4時（8月26日(木)，27日(金)は業者招待日）

会場：幕張メッセ（千葉県・幕張／日本コンベンションセンター：〒261 千葉市美浜区中瀬2-1 ☎043-296-0001）

入場料：中学生以上2,000円／小学生1,000円／未就学児童無料　※ただし，10才未満のかたは，保護者同伴に限る。

チーム シンスケSNK 8時間耐久ロードレースの参戦を記念して，オリジナルTシャツを抽選で200名にプレゼント！

ネオ・ジオでおなじみのエス・エヌ・ケイ(SNK)は，今年チーム結成8年目を迎えるTEAM SHINSUKE(監督：島田紳助)のスポンサーとなり，7月25日(日)に三重県・鈴鹿サーキットで開催される'93コカコーラ8時間耐久レースに「TEAM SHINSUKE SNK」として参戦することになりました。



◀チームシンスケSNK・Tシャツ

エス・エヌ・ケイでは，この'93コカコーラ8時間耐久レースへの参戦を記念して，「チーム　シンスケSNK」8耐参戦記念Tシャツを抽選で200名のみなさんにプレゼントします。

応募期間：93年8月5日(木)まで。

応募先：〒107 東京都港区赤坂7-4-18　赤坂プラザ202「チーム　シンスケSNK　Tシャツプレゼント　マイコンBASICマガジン係」

問い合わせ：☎03-5570-7050

歴史シミュレーションゲーム「項劉記」発売記念“紙ずもうセット”プレゼント!!

光栄から7月21日に歴史シミュレーションゲーム・ファン期待の新作「項劉記」が発売されます。構想に3年，制作に2年の長い年月をかけ，光栄の誇るプロデューサー：シブ

おたのしみプレゼント⑧



★SNKから昨年12月に放映された「餓狼伝説・テレビスペシャルアニメ」のポスターとテレホン・カードをセットで3名のかたに。



★シュールド・ウェーブから「ゴーレムマスター・サマーアタックス・キャンペーン用オリジナル・フィギュア」を3名のかたに。

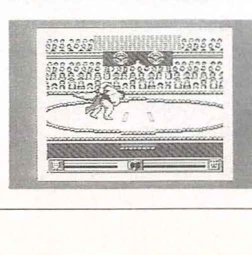
プレゼント応募要領

官製ハガキに①希望のプレゼント名②住所③氏名④年令⑤職業⑥電話番号⑦本誌に対する意見等を明記のうえ，下記の宛先までご応募ください。

宛先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「おたのしみプレゼント⑧」係



★アルファレコードから，ゲーム・ミュージック「GO・MARIO・GO！」の特製ステッカーを15名のかたに。



★アスク講談社から，7月23日に発売されるゲームボーイ用ソフト「ああ播磨灘」とテレホン・カードをセットで3名のかたに。

締切日：8月6日必着

当選者の発表：10月号（9月8日発売）

6月号おたのしみプレゼント当選者

◆「THE ATLASⅡ」のポスターは，神奈川県横浜市・**鳥島祐介さん**他4名。

◆「First QueenⅢ」のポスターは，徳島市・**喜瀬智哉さん**他9名。

◆「超時空要塞マクロスーリメンバー・ミー」のゲームソフトは，東京都八王子市・**秋山岳さん**他2名。

◆「超時空要塞マクロスーリメンバー・ミー」のテレホン・カードは，神奈川県藤沢市・**白岩朋彦さん**他4名。

◆「1993ハドソンCD-ROM²音楽全集」は，長野県上高井郡・**原田高志さん**他4名。

◆「ハードショット」の音楽CDは，千葉県茂原市・**古味貴徳さん**他4名。

激筆☆闘巧野郎!!



▶埼玉県川口市・浅井 直
これも一種の主役喰い現象かな?



▶三重県桑名市・由瀬
今年一年、悔いのないようにがんばって!



▶大分市・竜太
ケガのほうはよくなったかな? 夏場は外にでれないと、つまんないもんね



▶宮城県亘理郡・飛鷹 翔／三重県度会郡・ともこざる
イラスト合作でガッチンコー



▶徳島県板野郡・丸太抜き
バイトしないと買えないんだって? 陰ながら応援してるゾ



▶宮崎市・みつや
「伝説のオウガバトル」はマルチ・エンディング。全部見た人はエライと思う



▶栃木県宇都宮市・かまとと
ゲーム・センターでできるRPGって少ない。イシターやワルキューレはよくやったなー



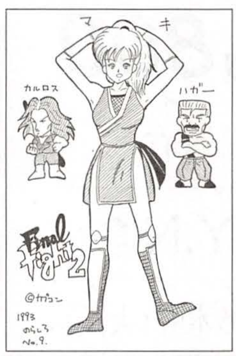
▶茨城県水戸市・ひぃろぉ
ソニックとならんで、セガの看板ソフトになったね



▶神奈川県横浜市・色瀬秋代
それでも、古い機種を見捨てないというのは立派だよ



▶東京都八王子市・弾上らんめえ
相変わらずツインビーのイラストは多い。絵にしやすいのかな?



▶千葉県鎌ケ谷市・のらしろ
このゲームも、ランクごとにエンディングがちがうらしい。要チェック



▶東京都調布市・しんぶ
ぷよぷよの人気もまだまだのびそう

サワ・コウ氏が作り上げた希世の大作。その発売を記念し，「項劉記」初回発売分をお買い上げのみなさまに「項羽VS劉邦・マル秘データ付紙ずもうセット（イベントの起こしかたのヒントなどが記載）」をプレゼントします。

プレミアムは，PC-9801VM/UV以降版「項劉記」初回販売分にのみ封入されています。賞品がなくなりしだい終了となりますので，ご注意ください。



▶マル秘データ付紙ずもうセット

シュールド・ウェーブ「ゴーレムマスターサマーアタックス」キャンペーン実施

シュールド・ウェーブから，5月21日に発売されたPC-98ソフト『ゴーレムマスター』が，夏休みユーザー感謝，キャンペーン・ソフトとして，パラメータ設定を変えた最強バージョンで新たに発売されます。

キャンペーン内容は，クリアしたセーブデータをシュールド・ウェーブに送るだけ。先着200名に「ゴーレムマスターオリジナル　フィギュア（本ソフト女性主人公“フィーナ”のフィギュア）」がプレゼントされるというもの。

商品名：ゴーレムマスター　サマーアタックス～Summer Attacks～
対応機種：PC-9801シリーズ
メディア：5″2HD，3.5″2HD
発売日：7月30日(金)
予定価格：7,800円
ジャンル：シナリオSLG

『ああ播磨灘』秘密のメッセージ・キャンペーン実施

アスク講談社から7月23日に発売されるゲームボーイ用勝抜型大相撲アクション・ゲーム「ああ播磨灘」（価格4,500円：税抜）の懸賞キャンペーンが実施されます。内容は以下のとおりです。

「ああ播磨灘」秘密のメッセージ・キャンペーン

●ゲームで1場所（15日）優勝するごとにキーワードが1文字表示されます。このキーワードを10場所分集めて並び替えると，ある言葉になります。これをハガキに書き，住所（郵便番号），氏名，年令，職業，電話番号を明記のうえ，下記までお送りください。
●正解者の中から抽選で「ああ播磨灘」グッズをプレゼントします。
●賞品
◆アニメビデオ全6巻（提供：CICビクタービデオ）……1名
◆原作コミック①～⑩巻……5名
◆セル画（ゲーム用オリジナル）……8名
◆オリジナル・テレホン・カード……50名
◆オリジナル・ジグソーパズル……200名
●**宛先**：〒162 東京都新宿区下宮比町2-1アスク講談社「ああ播磨灘」クイズ　マイコンBASICマガジン係
●**応募期間**：1993年7月23日～8月31日（当日消印有効）

全国集計

CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

コナミ

マーシャルチャンピオン

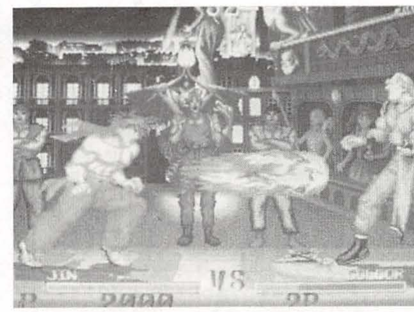
10種類のキャラがいるのだが，今月は，各キャラの申請数が少なかったため，キャラ別集計はしていない。このゲームは，敵が落とした武器を拾って相手キャラの攻撃力を落とすことができるが，むやみに拾いにいって相手の攻撃を受けないようにしよう。

527,200

全面クリア レイチェル使用

柊BUG

プレイランドスカイシアター(埼玉)



カプコン

ザ・パニッシャー

いきなり他店に大差をつけて，プレイシティNASA杉本町のY.N氏が900万点の大台にのせてきた。『パニッシャー』は，攻撃ボタンとジャンプ・ボタンの組み合わせて，さまざまな技を繰りだせる。このいろいろな技をマスターすれば，いざというときに役に立つ。

9,785,800

全面クリア 連有

AXIOM-Y.N㊕

プレイシティNASA杉本町(大阪)



エイブル/ライジング

魔法大作戦

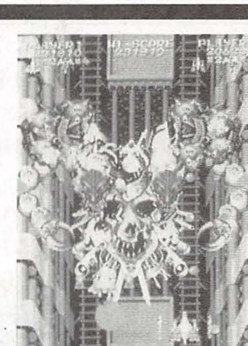
ライジングの処女作，『魔法大作戦』がでた！超難易度の2周ENDゲーム。やはり今月は，クリア達成者がでていなかった。まだ点数稼ぎどころではない。4キャラあるのだが，申請が多ければ来月からキャラ別集計する予定なので，クリア目指してがんばってくれ。

2,744,690

2周目5面

G.M.C.R-I

モンキーハウス本館(福岡)



ミッチェル

雙翼(ダブルウイングス)

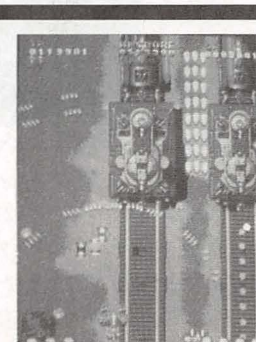
見た目は，ループゲームのようだが，じつは2周END。難易度が低く，初回から2周クリア達成者が数名いた。キャラは3種類いるのだが，どのキャラを使ってもあまり点数が変わらないようなので，今後もキャラ別集計する予定はない。

3,479,800

全2周クリア

JIN(上に同様)

ゲームプラザセントラル日吉店(神奈川)



■戦国エース（バンプレスト／彩京）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名	備　考
ジェーン	1,869,700	京城屋	タイトーイン002スタジアム（大阪）	全2周クリア連有
天外	1,849,800	CYCLONE-HURRICANE	タイトーイン002スタジアム（大阪）	全2周クリア連有
犬王丸	1,790,000	ワン公	ゲームセンターコハIII（神奈川）	全2周クリア連有
こより	1,830,500	Mr.しおしお君	プレジャーキャッスル（東京）	全2周クリア連有
アイン	1,868,400	クレイジークラウン調教師H.S	荏原ゲームコーナー（東京）	全2周クリア連有
源内	1,815,700	ゲーメストで不人気No.1の機体（お）	荏原ゲームコーナー（東京）	全2周クリア連有

■ガイアポリス（コナミ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名	備　考
ジェラード・ハイマルス	10,361	G.M.C.みやさん	モンキーハウス本館（福岡）	全面クリア連有パスワード使用
ガラハッド	10,514	G.M.C.みやさん	モンキーハウス本館（福岡）	全面クリア連有パスワード使用
エレイン・シー	10,863	CAT-AMI	ビデオゲームQUEEN8（神奈川）	全面クリア連有パスワード使用

■ファイターズヒストリー（データイースト）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名	備　考
レイ	1,319,500	INΣ-ヅガ天	ゲームズウィル（京都）	全面クリア連有
フェイリン	1,320,300	QQQおめでとうINΣ-GYO	ゲームズウィル（京都）	全面クリア連有
リョウコ	1,431,600	ミキヲ	プレイシティNASA杉本町（大阪）	全面クリア連有
マトロック	1,344,300	しばらく勉強しますINΣ-AFO	ゲームズウィル（京都）	全面クリア連有
サムチャイ	1,468,000	JBL-TERchan	ビデオゲームQUEEN8（神奈川）	全面クリア連有
リー	1,197,900	持って生まれたこの甘さPST-JUN	プレイランドスカイシアター（埼玉）	全面クリア連有
ミゾグチ	1,257,000	アイロンプリントに涙！魔王だにょ	プレイランドスカイシアター（埼玉）	全面クリア連有
ジャン	1,165,100	トロイの大好き♡大道冥子様ゲー！（V）	荏原ゲームコーナー（東京）	全面クリア
マーストリウス	1,161,100	冥子&アリアニミノス&アムル？（V）	荏原ゲームコーナー（東京）	全面クリア

■キャデラックス（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名	備　考
ジャック・テンレック	3,101,700	CYCLONE-R.T	チャレンジャー関大前店（大阪）	全面クリア
ハンナ・タンディ	3,098,200	CYCLONE-R.T	ゲームズウィル（京都）	全面クリア連有
ムスタファ・カイロ	3,763,700	つーるりーんくーんMSK＝かぶこまー	ゲームフラザミッキー（広島）	全面クリア連有
メス・オブライト	2,894,300	CYCLONE-R.T	チャレンジャー関大前店（大阪）	全面クリア

■ワールドヒーローズ2（SNK／ADK）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名	備　考
ハンゾウ	9,071,600	Mr.まらさしホースクラブ会員募集中！	ハイテクノーベル神保町（東京）	全面クリア
フウマ	8,573,400	マシンよこにゃよし！	ジョイフルランドヒノーズ下井草店（東京）	全面クリア
ドラゴン	8,932,500	復活した♡下り飛龍PST-JUN（魏）	プレイランドスカイシアター（埼玉）	全面クリア連有
ジャンヌ	8,755,400	（株）アキュー社員ABAえもん	タイトーイン002スタジアム（大阪）	全面クリア連有
J・カーン	8,178,300	JBL-ONY	プレジャーキャッスル（東京）	全面クリア連有
マッスル・パワー	9,600,000	CYCLONE-HURRICANE	タイトーイン002スタジアム（大阪）	全面クリア連有
ブロッケン	8,587,900	URX-BT（夫）	プレジャーキャッスル（東京）	全面クリア連有
ラスプーチン	8,059,900	MIZ（神）-ZZ（か）	タウンスポットプレイランド（大阪）	全面クリア
シュラ	8,864,000	HYAKU-PROFESSOR	タイトーイン002スタジアム（大阪）	全面クリア連有
エリック	8,515,500	HYAKU-PROFESSOR	タイトーイン002スタジアム（大阪）	全面クリア連有
マッドマン	8,772,700	RVS-GUN人	プレジャーキャッスル（東京）	全面クリア連有
J・マキシマム	8,937,700	DGD	タイトーイン002スタジアム（大阪）	全面クリア連有
リョウコ	9,438,100	オレンジロード最高月野MDKスター	ゲームプラザミッキー（広島）	全面クリア連有
キャプテンキッド	8,779,500	PROFESSOR	タイトーイン002スタジアム（大阪）	全面クリア連有

■ナックルヘッズ（ナムコ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名	備　考
ロブ・ビンセント	972,400	ついに消滅！	荏原ゲームコーナー（東京）	全面クリア連有
クローディア・シルバ	986,800	Bzd-[S]	プレイランドスカイシアター（埼玉）	全面クリア連有
ブラッド・ヴェイク	2,602,700	三縦沢恥を応援する会会員はいご	ホワイトハウス箱崎店（福岡）	全面クリア連有

■餓狼伝説2（SNK）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名	備　考
テリー・ボガード	1,599,200	FCM（超）	八千代プレイランドカーニバル（千葉）	全面クリア
ジョー・ヒガシ	1,563,900	ヒモ作戦計画中！KYO（焼）	八千代プレイランドカーニバル（千葉）	全面クリア連有
キム・カッファン	1,583,000	エロゲー♡エロゲー♡♡エロゲー（M）♡♡	八千代プレイランドカーニバル（千葉）	全面クリア
山田十平衛	1,551,900	FCM（芝）	八千代プレイランドカーニバル（千葉）	全面クリア
チン・シンザン	1,593,700	珍獣池谷捕獲成功！（B）-SATSUMA	八千代プレイランドカーニバル（千葉）	全面クリア連有
不知火　舞	1,574,900	FCM（賀）	八千代プレイランドカーニバル（千葉）	全面クリア

タイトル	スコア	スコアラー	店　名	備　考
ゼロチーム（セイブ開発）	5,061,970	G.M.C.ぱんだ	モンキーハウス本館（福岡）	7面 連有 スピード使用
海底大戦争（アイレム）	2,190,200	あと４万（でも嫌）AXIOM-H.Y㊇	TVスポットポテト（大阪）	全面クリア 連有
V.V（東亜プラン）	35,592,910	CYCLONE-R.T	チャレンジャー関大前店（大阪）	全２周クリア 1up×1
ダークエッジ〈ジーニィ〉（セガ）	547,400	京城屋	ゲームズウィル（京都）	全面クリア 連有
ウルトラ闘魂伝説（バンプレスト）	1,979,900	SEP-FECT-T.E	プレイスポットイーグル（東京）	全面クリア タロウ使用
サイバトラー（ジャレコ）	2,526,190	J.G.K-ALL㊓	ハイテクセガ神戸（兵庫）	全面クリア 連有
ラッキー&ワイルド（ナムコ）	1,280,710	H.I（ストリートバイパーはやめて）	ゲームプラザイエローハット（愛知）	全面クリア
スーパーチェイス（タイトー）	4,979,030	かんべんしてよ CSG-RUN	ウィルトークタイトー高松店（香川）	全面クリア
HOOK〈ルフィオ〉（アイレム）	10,112,000	ハウスアメリカン！ポップコーンHKR	ゲームズウィル（京都）	全面クリア 連有
HOOK〈ピーターパン〉（アイレム）	23,580,100	ハウスフルーチェ！やってミルクHKR	ゲームズウィル（京都）	全面クリア 連有
グリッドシーカー〈B-2AT〉（タイトー）	2,571,980	GMNFC-HURRICANE	タウンスポットプレイランド（大阪）	全面クリア 連有
クイズ学問ノススメ（コナミ）	1,785	WGFC千葉支部長 G.M.C.MAR	八千代プレイランドカーニバル（千葉）	全面クリア 黄色い女の子使用
リーサルエンフォーサーズ（コナミ）	6,159	GEKI㋕	プレイシティNASA杉本町（大阪）	トレーニング 26面 98%
天地を喰らうII〈黄忠〉（カプコン）	4,516,500	HYAKU-TXI	タイトーイン002スタジアム（大阪）	全面クリア 連有
ダイノレックス（タイトー）	2,853,800	SUR-GIN㊞ 8号来店記念!!	ウィルトークタイトー空港通り店（愛媛）	全面クリア ケラトサウルス使用
ストリートファイターII′ターボ〈ケン〉（カプコン）	1,670,100	ミキヲ	プレイシティNASA杉本町（大阪）	全面クリア 連有 ツメ×３
ストリートファイターII′ターボ〈バルログ〉（カプコン）	1,504,600	このゲーム最高！Rai	八千代プレイランドカーニバル（千葉）	全面クリア 連有 ツメ×２
ソルダム〈セキーロモード〉（ジャレコ）	3,932,280	ばやはら↓このスコアえぐい	マンモス城インベーダーハウス（大阪）	全面クリア ライン348
龍虎の拳〈ロバート・ガルシア〉（SNK）	1,075,040	亜美ちゃんたとうる	ゲームプラザヴィクトリア（北海道）	全面クリア
アンダーカバーコップス〈マット〉（アイレム）	15,342,100	ちょい伸びまだ伸びる WIZ-ARD	TVスポットポテト（大阪）	全面クリア
達人王（東亜プラン）	3,843,660	ベジータ㊄㊗	ハイテクセガ神戸（兵庫）	３周目６面
ボンバーマンワールド（アイレム）	4,769,800	KMC-TEM㊆	ゲームセンターコパIII（神奈川）	全面クリア 1up×６
ニンジャコマンドー〈ジョー・タイガー〉（SNK／ADK）	12,520,930	トライゴン高沢一成（らじあめ99%）	八千代プレイランドカーニバル（千葉）	全面クリア 連有
メタルブラック（タイトー）	698,520	RVS-R.Y	プレジャーキャッスル（東京）	全面クリア 連有
スティルガンナー（ナムコ）	1,091,910	内藤師匠の弟子入り希望！ 高沢一成	八千代プレイランドカーニバル（千葉）	全面クリア 89.8%
パロディウスだ！〈ツインビー〉（コナミ）	2,973,600	天罰NOR約束守ったぞ SUR-天馬㊞	ハイテクセガ神戸（兵庫）	全２周クリア 連有

彩京の最強シューティング戦国エース！

今月の解説は，今，最も熱い戦いを繰り広げているシューティング『**戦国エース**』からだ。このゲームのスコア稼ぎ方法は，何といってもボンバー・ボーナス。最高６個までストックでき，7個目以降を取ると１万点が入るというしくみ。ボンバーをいかにケチっていくかでスコアがきまる。何と，今月トップの６名は，全員１周目はノー・ボンバーだそうだ。それと，めったにでないがラスボスにタヌキが出現する。タヌキは，点数が低いのでスコアに影響する。とにかく実力と運が兼ね備わって達成されるスコアのゲームなのだ。

『**ワールドヒーローズ２**』は，２か月目の集計なのに早くもオール・パーフェクトの続出だ。14キャラ中11キャラも達成。しかし，中には，オール・パーフェクトをだしたにもかかわらず，惜しくもトップを取れなかった人もいた。本当にハイレベルな戦いでトップと２位の差が数万点というキャラがけっこうあった。来月からの戦いは，オール・パーフェクトの上でDROW（ドロー） GAME（ゲーム）を何回したかの勝負になるだろう。

『**ガイアポリス**』は，今月から予告どおりキャラ別集計開始だ。３キャラとも１万点台の大台にのった。普通に稼いだだけじゃこんな高いスコアにはならない。じつは，このゲーム，バグ稼ぎがあるようだ。やりかたは，くだもの箱をスクロールでぎりぎり消して，画面の向こう側を攻撃すると点数が入るそうだ。昔のゲームでロボコップがこんな稼ぎかたをしていたよね。

『**餓狼伝説２**』は，御覧のとおり千葉の八千代プレイランドカーニバルの独占状態。限界近しといわれながらも一気に６キャラも更新。とくに３キャラでトップのFCM氏の活躍が目立つ。はたして来月以降，夢の160万点台はでるのか。FCM氏に期待しよう。

３ページ目のトップは，『**ゼロチーム**』。初回集計でクリアはならず。ラスボスにやられたということで，じつに惜しかった。このゲーム，キャラが４人いるのだが，キャラ別で集計するかどうかは検討中。御意見おまちしています。

『**達人王**』は，先月一気に更新し，さすがに今月の更新は無理かと思われたが，ハイテクセガ神戸のベジータ氏が「このゲームはゆずらん」とばかりに巻き返しをはかってきた。これは，スーパーサイヤ人の逆襲か。こうなったら１千万点までチャレンジしてほしい。

最後に，『**アウトランナーズ**』は，今月は集計しませんでしたが，来月からは10コースにわけて集計予定なので，ドライブ・ゲーム・ファンよ"SPRASH WAVE"が聞きあきるくらいタイム・アタックしてくれ。　**（押田，宮崎）**

プレイシティキャロット室蘭店　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-7　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーシャルチャンピオン（ティティ）	173,300	WIZなあんちくしょう	1COINALL
ダブルウイングス	2,646,300	ボ組（組頭）	2周目6-4 連付き
ワールドヒーローズ2（ドラゴン）	5,515,200	うまいっしょ	1COINALL
ワールドヒーローズ2（ブロッケン）	5,342,300	VTR	ALL
ワールドヒーローズ2（ハンゾウ）	4,846,000	WIZな　あんちくしょう	1COINALL
ワールドヒーローズ2（フウマ）	4,236,100	GAK	1COINALL
ワールドヒーローズ2（リョウコ）	4,210,600	WIZのあんちくしょう	1COINALL
ワールドヒーローズ2（M.パワー）	3,856,300	AVG-FOE	1COINALL
ファイターズヒストリー（リョウコ）	1,031,200	WIZはあんちくしょう	1COINノーミス ALL
ボスコニアン（もうないよ）	525,160	ボ組（組頭）	22面

秋田キャロットハウス　秋田
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1　☎0188-32-2868

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドヒーローズ2（ハンゾウ）	4,668,900	ユースケ	ALL
ワールドヒーローズ2（フウマ）	4,750,000	もーさん愛してる（シュラ研）	LAST STAGE
ワールドヒーローズ2（シュラ）	4,484,100	ニシキヘビ会 地場マモゥール	ALL
ワールドヒーローズ2（マッドマン）	4,678,200	兄貴を超えた蟲河	ALL
ワールドヒーローズ2（ラスプーチン）	4,767,500	メロメロよーん!NHK	ALL
ワールドヒーローズ2（ブロッケン）	4,893,900	愛の投げ返し（もっぶ）	ALL
ワールドヒーローズ2（エリック）	5,012,400	紐切り	ALL
ワールドヒーローズ2（ドラゴン）	4,149,500	さわやか好青年	LAST STAGE
ワールドヒーローズ2（マッスルパワー）	4,662,300	ユースケ	LAST STAGE
ワールドヒーローズ2（ジャンヌ）	4,143,100	ユースケ（ボニ研）	LAST STAGE

今市ゲームセンター　栃木
栃木県今市市今市1111　☎0288-21-1429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドヒーローズ2（リョウコ）	7,630,200	A/Y-MIE	ALL P×15 1コイン
ワールドヒーローズ2（ハンゾウ）	6,798,300	EyUM-MTA-MERⓊ	ALL P×17 1コイン
ワールドヒーローズ2（マッスルパワー）	5,429,300	MARO	ALL P×2 1コイン
ワールドヒーローズ2（フウマ）	5,009,100	RSIAR-MYSⓉ	ALL P×6 1コイン
ワールドヒーローズ2（エリック）	4,890,200	RSIAR-MYSⓉ	ALL P×5 1コイン
ワールドヒーローズ2（ドラゴン）	4,241,200	A/Y-MIE	RD12 P×3 1コイン
天地を喰らう2（趙雲子竜）	3,082,200	ほりごめ幸正	1コイン ALL
戦国エース（ジェーン）	1,117,400	EyUM-MTA-MERⓊ	2-5 1コイン
戦国エース（天外）	1,083,200	EyUM-MTA-MERⓊ	2-5 1コイン
戦国エース（犬王丸）	1,053,900	EyUM-MTA-MERⓊ	2-5 1コイン

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイターズヒストリー（サムチャイ）	1,296,100	HU-FE-DMRDE	ALL
ワールドヒーローズ2（リー）	1,104,300	ヴィクのたけし	ALL
ファイターズヒストリー（ミゾグチ）	1,048,600	HU-FE-DMRDE	ALL
ワールドヒーローズ2（ジャン）	984,900	ヴィクのなおき	ALL
ワールドヒーローズ2（ハンゾウ）	7,544,200	あつし	ALL P×19
ワールドヒーローズ2（フウマ）	7,090,900	ラリー伊藤	ALL P×16
★龍虎の拳（ロバート）	1,075,040	亜美ちゃんたとうる	ALL P×15 D×2
戦国エース（アイン）	1,706,900	HU-FE-DMRDE	ALL 1万×4
パニッシャー（パニッシャー）	7,813,000	あつし	ALL
キャデラックス（ムスタファ）	2,722,000	CIA	ALL 残×0

プレイシティバレンシア　秋田
秋田県秋田市手形西谷地40-6　☎0188-32-8125

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドヒーローズ2（ハンゾウ）	4,854,000	AVAル	ALL ノーマル
ワールドヒーローズ2（シュラ）	4,861,000	NHK-地場マモゥール	ALL ノーマル
パニッシャー（1P）	6,688,100	広小路一輪車チーム	1COIN ALL
戦国エース（アイン）	1,076,000	AHO	2-5
戦国エース（こより）	948,000	隊長シャドーン	2-4

ゲームプラザコトブキ　埼玉
埼玉県浦和市白幡5-1-28　☎048-838-6631

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドヒーローズ2（ハンゾウ）	8,345,300	SJKは俺の物♡ R・もんご	ALL・P×23 連
ワールドヒーローズ2（フウマ）	7,797,000	さらわれるシリーズ終了記念♡USA子	ALL 連
ワールドヒーローズ2（ドラゴン）	8,538,700	浅沼暗殺計画! PST-JUN慈	ALL・P×23 連 F×3
ワールドヒーローズ2（ジャンヌ）	7,192,400	PSY スコアも出してネ♡	ALL 連
ワールドヒーローズ2（ラスプーチン）	6,588,700	あほ丸の弟デビュー GPK-Jr.	ALL 連
ワールドヒーローズ2（シュラ）	8,562,400	GPK-WIN愛（旧名あほ丸）	ALL・P×23 連 F×5
ファイターズヒストリー（レイ）	1,279,100	祝♡アニメにちびう土登場 USA子	ALL
ファイターズヒストリー（フェイリン）	1,304,900	もがライバル??? GPK-WIN愛	ALL・ALL縦 33本
ファイターズヒストリー（リー）	1,163,100	ゴミレベル! PST-JUN慈	ALL
魔法大作戦（ボーンナム）	898,400	6月5日夕方入荷! 期待の新人!登場♡	5面ボス 連 ネームは?

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル1F　☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドヒーローズ2（シュラ）	7,935,100	ちよ	ALL 連無
ワールドヒーローズ2（ハンゾウ）	7,044,900	ちよ	ALL 連無
ワールドヒーローズ2（M・パワー）	6,844,900	ちよ	ALL 連無
ワールドヒーローズ2（フウマ）	6,878,200	ちよ	ALL 連無
ワールドヒーローズ2（ジャンヌ）	6,726,200	ちよ	ALL 連無
ワールドヒーローズ2（ドラゴン）	5,913,200	ちよ	ALL 連無
ワールドヒーローズ2（リョウコ）	5,808,300	HIDE　Fくん	ALL 連無
戦国エース（アイン）	1,542,500	きみしこ	2周ALL 連付
ダブルウイングス（ニック）	1,838,100	きみひこ	2-1 連付
ファイターズヒストリー（ジャン）	924,600	Y.H.V.H:	ALL 連無

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城
茨城県つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドヒーローズ2（ブロッケン）	4,508,100	ロボコン	ノーマル ALL
ワールドヒーローズ2（マッドマン）	4,523,100	ロボコン	ノーマル ALL
ワールドヒーローズ2（エリック）	5,085,600	ロボコン	ノーマル ALL
ワールドヒーローズ2（ドラゴン）	4,323,800	ロボコン	ノーマル ALL
ワールドヒーローズ2（マキシマム）	6,178,600	ロボコン	ノーマル ALL
ワールドヒーローズ2（キッド）	4,399,000	ロボコン	ノーマル ALL
ワールドヒーローズ2（マッスル）	5,139,400	ロボコン	ノーマル ALL
戦国エース（アイン）	1,184,800	同人作家　関　重昭 タコ死の嵐	ノーマル 2-6
コズモギャングザパズル	4,238	まだまだ　NOW	レベル411 カンスト
ファイナルラップ3（スペイン）	2'42"30	たいやきくん	ノーマル

アミューズセンターペガサス　埼玉
埼玉県春日部市粕壁2-5-10　☎048-752-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パニッシャー	4,372,900		
キャデラック	391,100		
ワールドヒーローズ2（ハンゾー）	4,417,800	AAA	
ファイヤースープレックス	704,400	KKK	
ストリートファイターII'ターボ（リュウ）	926,200	CPS	
餓狼伝説2	1,069,300	KZM	

プレイシティ24　北海道
北海道旭川市2条8丁目　☎0166-23-5089

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルウイングス	2,953,900	X`Lim-KDO/2	2周目　6面 連有
ワールドヒーローズ2（マッスル・パワー）	8,001,600	甘党-T.O I J O（from静岡）	ALL
ワールドヒーローズ2（ハンゾウ）	7,942,500	これ○○か AGO	ALL P×20 くらい
ワールドヒーローズ2（ドラゴン）	7,389,000	大竜AGO	ALL
ワールドヒーローズ2（リョウコ）	7,991,600	魔B党-K.O	ALL
ワールドヒーローズ2（ブロッケン）	7,750,300	魔B党-K.O	ALL P×18
ワールドヒーローズ2（C・キッド）	7,216,800	魔B党-K.O	ALL
ワールドヒーローズ2（フウマ）	7,782,600	BELLDANDY ○○○うるさい	ALL P×19
ワールドヒーローズ2（J・マキシム）	7,343,100	BELLDANDY 高瀬　綾ていいっす	ALL よT.Oさん
ワールドヒーローズ2（マッドマン）	7,242,600	BELLDANDY ワーイ僕○○○-	ALL P×16

プレイシティキャロット日立店　茨城
茨城県日立市鮎川町6-7-25　☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドヒーローズ2（ドラゴン）	4,807,900	NAZO　2	ALL ノーマルモード
ワールドヒーローズ2（マッスルパワー）	5,774,800	ちむこう	ALL ノーマルモード
ワールドヒーローズ2（ラスプーチン）	4,030,700	ちむこう	ALL ノーマルモード
キャデラック（メス・オブラドビッチ）	1,364,200	荻高3-3S.H	6面
戦国エース（アイン）	1,298,800	ぢ	2-7
餓狼伝説2（チン・シンザン）	620,900	HIME-TURBO	ALL
ストリートファイターII'ターボ（バルログ）	1,066,300	R・O	ALL ツメ×1
コズモギャングザパズル	7,269,842	おばぴょん	LV406 コズモ4173
コズモギャングザビデオ	13,552,840	リバースめがねっ娘	ALL

ゲームランドペガサス　埼玉
埼玉県川越市氷川町151　☎0492-24-4434

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドヒーローズ2（ブロッケン）	4,261,400	バイク　買ったよ!!	ALL
ワールドヒーローズ2（ハンゾウ）	4,738,800	お子様　A	
ワールドヒーローズ2（リョウコ）	3,458,000	超　足　貫　♡	
マーシャルチャンピオン（陣）	143,800	人生　トルクの谷だらけ	ALL
ボンバーマンワールド	1,394,900	東松山からのお客様	
ストリートファイターII'ターボ（ケン）	1,263,500	お子様　B	
パニッシャー	585,300	最近のゲーム7	

ゲームタウンＡＢＣ　宮城
宮城県仙台市青葉区中央2-2-27　☎022-262-5922

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦国エース（アイン）	1,815,000	HAZARD-飯屋	ALL 連有 1万×10
戦国エース（天外）	1,690,400	HAZARD-お師匠	ALL 連有 1万×3
戦国エース（犬王丸）	1,544,600	HAZARD-飯屋	ALL 連有 うで×1
戦国エース（ジェーン）	1,445,800	HAZARD-お師匠	ALL 連有
海底大戦争	1,907,600	ホーススコア? W-JOKER	ALL 連有 馬鹿
ワールドヒーローズ2（ハンゾウ）	6,714,600	OAG²-ORE邪	ALL
ワールドヒーローズ2（フウマ）	6,330,300	OAG²-ORE邪	ALL
ワールドヒーローズ2（マッスルパワー）	6,267,800	OAG²-ORE邪	ALL
ワールドヒーローズ2（J・MAX）	5,978,500	OAG²-ORE邪	ALL
ガイアポリス（プリンス）	7,775,	ROU郎	ALL 1クレ パスワード未使用

プレイシティキャロット宇都宮店　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説2（不知火　舞）	1,568,400	PST-KLS氷	1コインALL
ワールドヒーローズ2（ジャンヌ）	8,625,900	PST-KLS氷	1コインALL
ワールドヒーローズ2（ハンゾウ）	8,605,900	PST-KLS氷	1コインALL
ワールドヒーローズ2（フウマ）	8,463,600	PST-USA子	1コインALL P×23 α×1
ワールドヒーローズ2（マッドマン）	6,214,500	マッドラー石油	1コインALL
戦国エース（ジェーン）	1,459,000	NO.94SAK	1コイン2-7
戦国エース（源内）	1,263,500	抹01-LOW	1コイン2-6
戦国エース（犬王丸）	962,400	おばたおば夫君	1コイン2-4
海底大戦争	1,452,600	SINちゃん	1コインALL
ダブルウイングス（ニック）	2,593,700	TPF-フック大倉（from土浦）	1コイン全2周 ALL

ガリバー熊谷　埼玉
埼玉県熊谷市筑波2-49-8 フォーラム秋山ビル1F・B1　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魔法大作戦（ボーンナム）	1,915,320		2-4 連付
ワールドヒーローズ2（ハンゾウ）	8,502,400		ALL P 連付
ワールドヒーローズ2（フウマ）	8,409,400		ALL 連付
ワールドヒーローズ2（ドラゴン）	8,216,700		ALL 連付
ワールドヒーローズ2（キャプテンキッド）	8,099,800		ALL 連付
アウトランナーズ（ロシアコース）	3'35"90		スピードバスター
アウトランナーズ（香港コース）	3'38"55		完走 マッドパワー
パニッシャー（ニック）	8,222,800		ALL 連必付
キャデラックス（ムスタファ）	2,697,300		必付
ナックルヘッズ（クローディア）	734,000		ALL

チャレハイ通信

●PC琴似店（北海道）

★『ターボ』，『餓狼2』，『ワールドヒーローズ2』の対戦台あります。うまい人もいるのでみんなきてネ。

●秋田CH（秋田）

★通信台でない『ワールドヒーローズ2』があります。ハイスコア狙いの人は，どんどんお店にきてくださいね。

by　にんに（JAC00751）

●PC筑波学園店（茨城）

★ゲームじゃない本当のサッカーをやりたい人，PC筑波の伊藤まで連絡ください。中，高，大学生の他，社会人の人もOKです。マネージャー希望の人も待ってます。

●ゲームプラザコトブキ（埼玉）

★当店は，6月1日に新しい台（29インチ）が3台入りました。近くの人も遠くの人も，ぜひ一度ご来店ください。　店員より

●ゲームランドペガサス（埼玉）

★『リブルラブル』なんぞ入ってます。

●スペースパニック西船橋店（千葉）

★ばたーんきゅっ氏ご来店ありがとうござい

プレイランドスカイシアター　埼玉
埼玉県深谷市西島町2-20-25　☎0485-73-8667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★マーシャルチャンピオン（レイチェル）	527,200	柊BUG	ALL
マーシャルチャンピオン（ゴルドー）	433,900	親父流無頼剣だにょ BZD-W子	ALL
ワールドヒーローズ2（フウマ）	8,392,700	M・A大好き横山派 ピンクヘアーが一番	ALL 連付
★ワールドヒーローズ2（ドラゴン）	8,932,500	復活した 下り飛龍 PST-JUN翼	ALL 連付
ワールドヒーローズ2（ジャンヌ）	8,691,300	-なめんな- PST-KLS氷	ALL 連付
海底大戦争	2,074,000	REO-SP	ALL 連付
ファイターズヒストリー（レイ）	1,313,100	MLL-ミネルヴァ 姫神■麗子	ALL
★ファイターズヒストリー（リー）	1,197,900	持って生まれたこの甘さPST-JUN	ALL あと3万 連付
★ファイターズヒストリー（ミゾグチ）	1,257,000	アイロンプリントに涙! 魔王だにょ	ALL 連付
★ナックルヘッズ（クローディア）	986,800	Bzd-s	ALL 連付

スペースパニック西船橋店　千葉
千葉県船橋市西船4-29-9 板橋ビル1F　☎0474-31-2437

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魔法大作戦（ボーンナム）	1,809,900	S.B.S	8面 連付
マーシャルチャンピオン（ティティ）	156,000	NAMPA君	6面,P×1
戦国エース（アイン）	1,646,200	S.B.S	ALL 連付
ぷよぷよ	1,122,136	KYU（XTHU）	ALL ふつう 594ぷよ 技
忍者くん魔城の冒険	488,240	ミラクルマン	22面 P×7
ワールドヒーローズ2（J・マキシム）	6,306,500	連なしちょーつら GACHAPIN凸	ALL ノーマル P×11 D×1 F×1
上海2	834	よいよ	6面
クイズめくるめくストーリー	入荷しました	今のところ誰も燃えていないみたい	集計するならブラックがやるかも?
マクロスII アウトランナーズ	一応入荷予定	前者は確実だけど,後者は未定らしい	まあ入っても1台（2人用）かな?
餓狼スペシャル サムライスピリッツ	入荷予定?(笑)	いつになることやら…ターボに飽きたの	で秘かに期待している魔王であった

八千代プレイランドカーニバル　千葉
千葉県八千代市八千代台東1-6-17 コパボウル1F　☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★餓狼伝説2（テリー・ボガード必付き）	1,599,200	FCM超	ALLパ F×10 D×11
★餓狼伝説2（不知火 舞必付き）	1,574,900	FCM質	ALLパ F×9 D×13
★餓狼伝説2（山田十平衛必付き）	1,551,900	FCM乏	ALLパ F×6 D×9
★餓狼伝説2（ジョー・ヒガシ連付き）	1,563,900	ヒモ作戦計画中! KYO焼	ALLパ F×8 D×11
★餓狼伝説2（キム・カッファン必付き）	1,583,000	エロゲー エロゲー エロゲーM	ALLパ F×7 D×8
★餓狼伝説2（チン・シンザン連必付き）	1,593,700	珍獣池谷捕獲成功! B-SATSUMA	ALLパ F×8 D×14
★ストリートファイターII'ターボ（バルログ）	1,504,600	このゲーム最高! Rai	ALL 連必付き P×23 爪×7
★クイズ学問ノススメ	1,785	WGFC千葉支部長 G.M.C.MAR	ALL 黄色い女の子使用
★ニンジャコマンドー（ジョータイガー）	12,520,930	トライゴン高沢一成（らじあめ99%）	ALL 連付き
★スティールガンナー	1,091,910	内藤師匠の弟子入り希望! 高沢一成	ALL ガルーア命中率89.8%

柏ガリバー　千葉
千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビルB1　☎0471-64-9818

タイトル	スコア	スコアラー	備考
海底大戦争	1,004,100	JNK-POO	ラスボス
戦国エース	1,334,000	HORI-MYK	2-7 こより
パニッシャー	6,975,900	たろー	ノーマル 人間戦車に殺された
ワールドヒーローズ2（C・キッド）	6,766,700	穴うめ星人岡	ALL F×1

鴨川ゲームスポット　千葉
千葉県鴨川市前原8　☎04709-2-0334

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'（ダルシム）	1,134,000	M.S	ALL ミス多し
ワールドヒーローズ2（ラスプーチン）	2,129,900	F君	ALL
ガンホーキ	600,000	NEI	6面ボス
グリッドシーカー（アタックヘリ）	1,210,010	NEI	ALL 残×1
グリッドシーカー（ステルス）	1,246,980	NEI	ALL 残×2
グリッドシーカー（トムキャット）	1,289,870	NEI	ALL 残×3

鴨川ヤングパレス　千葉
千葉県鴨川市横渚884-6　☎04709-3-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーワールドコート（ミャー）	ALLクリア	VSC-SHE（ブリキ使用）	∴全機種ノーマル 1コイン
魔法大作戦（チッタ連付	1,236,840	GS-NAD（ケンタッキー派）	ステージ6
パニッシャー（パニッシャー）	5,392,800	永田実秀（17才）	連,必付 最終面
キャデラックス（ムスタファ）	2,040,000	RPG-ヘボイ（スカシ×20位）	連,必付 ステージ7ボス
ワールドヒーローズ2（ドラゴン）	5,186,600	HARD-M.M 泣いても,やります	ALLクリア
戦国エース（アイン連付）	1,727,100	RV-GAIYER（来月は集計しません	全2周ALL B×4
戦国エース（天外連付）	1,620,000	RV-GAIYER 〃月も集計しません	全2周ALL B×3
戦国エース（ジェーン連付）	1,591,400	RV-GAIYER（バックレ好き）	全2周ALL B×2

ハイテクノーベル神保町　東京
東京都千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ワールドヒーローズ2（ハンゾー）	9,071,600	Mrまらさしホースクラブ会員募集中!	ノーマルALL 只今会員2名
ファイターズヒストリー（リー,連）	1,179,200	安田記念馬連689.7倍的中!	ノーマルALL
サイバトラー（連）	2,524,750	カーネーションカップ馬連152倍的中	ノーマルALL
シャドーフォース	585,550	馬連5点で見事的中! すごい反響です!	ノーマルALL 残0 棒使用

荏原ゲームコーナー　東京
東京都品川区旗の台3-12-3　☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドヒーローズ2（ハンゾウ）	9,042,100	イエス,ドクターカオス 山崎和佳奈V	オールパ D×4 40ラウンド
ワールドヒーローズ2（シュラ）	8,818,800	ジャンヌとディオで逃げるから負け	オールパ D×2 36ラウンド
ワールドヒーローズ2（ラスプーチン）	7,636,900	オレに皮肉は効かねーぜ byぼうず	ALL
★戦国エース（アイン連付）	1,868,400	クレイジークラウン調教師H.S	ALL
★戦国エース（源内連付）	1,815,700	ゲーメストで不人気NO.1の機体 お	ALL
★ファイターズヒストリー（ジャン）	1,165,100	トロいの大好き 六道冥子様グー!V	ALL
★ファイターズヒストリー（マーストリウス）	1,161,100	冥子&マリア ミノス&アムル3 V	ALL 声優マニアか?
★ナックルヘッズ（ロブ・ビンセント）	972,400	ついに消滅!	ALL 連付 P×10 0.1

プレイスポットすーるぽん　東京
東京都渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
達人王	2,129,500	勉強の方があるのでボチボチやります	2-5中ボス後
R・TYPE LEO	5,650,430	やっぱ 22,21,22くらい入らないと…	ALL 京城君スゴイ!連有
サンダークロスII（5機設定）	1,150,660	アウトランナーズ超燃えのはずが……M	2-4 連有
今月はこれで以上!!	もー限界!	みなさんさよ〜なら	と思わせといて………フヒヒ

ハイテクランドペンギン　東京
東京都目黒区上目黒3-5-31　☎03-3715-8988

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトランナーズ（スペイン）	3'20"87	IGA	ALL 黄色使用
アウトランナーズ（オーストラリア）	3'26"38	UPL	ALL 黄色使用
アウトランナーズ（大西洋）	3'30"97	MIS	ALL 黄色使用
アウトランナーズ（香港）	3'39"98	MIYA	ALL
アウトランナーズ（日本）	3'36"64	AMI	ALL 黄色使用
ワールドヒーローズ2（リョウコ）	8,838,200	IGA	ALL ブロッケン×2落
キャデラックス（ムスタファ カイロ）	1,110,200	MIS	R-5
キャデラックス	917,100	MIS	R-5

ＩＣチェーン砧&狛江店　東京
東京都世田谷区砧5-1-18 サマリヤマンション1F　☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドヒーローズ2（ハンゾウ）	5,172,800	Y・N	1コイン 狛江店 ALL
ソニックウイングス（F-14）	370,200	AMP	1コイン 狛江店
ストリートファイターII'ターボ（リュウ）	1,331,800	AJA	1コイン 狛江店 ALL
ワールドヒーローズ2（ラスプーチン）	3,875,500	T・H	1コイン 狛江店
餓狼伝説2（テリーボガード）	847,600	A・K	1コイン 砧店 四天王四人目
ストリートファイターII'ターボ（ケン）	1,173,000	REO	1コイン 砧店 ALL
V・V	620,120	スーパーファンタジーゾーン人	1コイン 4面 砧店

ＩＣチェーン船橋&経堂店　東京
東京都世田谷区船橋1-14-2　☎03-3426-8528

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドヒーローズ2（ラスプーチン）	3,631,300	フジカワヨウイチ	1コイン 船橋店
ワールドヒーローズ2（ジャンヌ）	3,874,500	日拳の佐藤	1コイン 船橋店 ラスボス
ワールドヒーローズ2（フウマ）	4,869,500	たろ-JR	1コイン 船橋店 ALL
戦国エース（アイン）	1,492,900	なぜか来店 渋谷目吉の人「ぬる八」	1コイン 船橋店 ALL
雷電	1,497,510	戦部のトラちゃん	1コイン 船橋店 R-6
ガイアポリス（プリンス）	5,061	VEA-MRA	1コイン 船橋店
海底大戦争	1,456,500	K・N	1コイン 船橋店 ALL
ワールドヒーローズ2（キャプテンキッド）	6,013,400	キッドでM.DIIっす GIL	1コイン 船橋店 ALL
ブロックカーニバル（ハゲ）	264,050	孫乾	1コイン 経堂店 4-4
達人王	447,570	MAR	1コイン 経堂店 R-3

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-3397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドヒーローズ2（フウマ）	8,178,500	よこにゃ	連付 ALL 4本落ち
今月の新製品			
タイトルファイト		対戦ボクシング	
パニッシャー		アクション	
めくるめくストーリー		クイズ	
ダブルウイングス		シューティング	
クリーチャーフロム ザ・ブラックラグーン		昔のPBだけど新製品	

ジョイランドヒノーズ下井草　東京
東京都杉並区下井草2-44-7　☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドヒーローズ2（シュラ）	8,849,700	FGK-乱丸 ジョガーズ平	ALL ノーマル PKO×3
ワールドヒーローズ2（マッドマン）	8,442,300	MPS-「精霊使い」-まいん	ALL ノーマル 1本落ち
★ワールドヒーローズ2（フウマ）	8,573,400	マシンよこにゃ よし!	ALL ノーマル 2本落ち
ワールドヒーローズ2（ハンゾウ）	8,670,100	はずかしくて名前は書けませんて	ALL ノーマル 1本落ち
戦国エース（アイン）	1,776,000	元気だせよういず夫!!byて	ALL 1万×9 ノーマル
ギャプラス（あなうめ）	10,000,000＋α	ちくわ&シーザー	約8時間,いっぱいしんだよ
ザ・ゲットアウエイ（ピンボール）	1,777,144,070	ちくわ姉ちゃん	TILTかけまくり

プレイシティキャロット巣鴨　東京
東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1　☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦国エース（ジェーン）	1,751,200	GMC-らじあめ	連つき ALL 風×1
戦国エース（天外）	355,900	スーパーファンタジーゾーント	4面ボス→電神 連つき
ダブルウイングス	2,978,000	けいちゃ魔（ジゴロ）	ニック使用ALL 連つきP×10
マーシャルチャンピオン	175,300	亜蘭	ティティ使用 P×0
アウトランナーズ（スペイン）	3'16"55	MSO-10-LIE	マッドパワー使用
アウトランナーズ（アトランティック）	3'21"51	MSO-10-LIE	マッドパワー使用 ライバルは,らじ
アウトランナーズ（ロシア）	3'20"73	中橋書店 SOL	マッドパワー使用
アウトランナーズ（中国）	3'22"13	中橋書店 SOL	マッドパワー使用
アウトランナーズ（日本）	3'17"74	SIM 武	マッドパワー使用
アウトランナーズ（ケニア）	3'22"50	MSO-10-LIE	スピードバスター使用

ました。上には上がいるんですねぇー……。シューテイングは，連射つきです。他にも連射装置等つけてほしいものがありましたら，店員までお願いします。

●ICチェーン千歳船橋＆経堂店（東京）

★ICチェーンの新店"中央林間店"が，ばばーんとオープン致します。みなさまのご来店，スタッフ一同，心からお待ちしています（小田急線，中央林間駅より徒歩2分)。

by　臨時担当の山田

●PC巣鴨（東京）

★早番，遅番ともにアルバイト募集中です。シューテイング・ゲームには，連射はあたりまえ。とりあえずくるしか。軍曹どこいった。

by　MFCーあつし夫

●プレジャーキャッスル（東京）

★最近，失礼な電話が多いです。自分の名前が名乗れない人や，会ったことないのに妙になれなれしい話かたをする人は，0.1秒で電話を切ります。

店員より

●ビデオゲームQUEEN 8（神奈川）

★今，ピンボールが大流行です。メンテナンスも上々で，スコアそっちのけで燃えています。町田の某氏もスコアをぜんぜん目標にせ

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F ☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドヒーローズ2（ドラゴン）	6,404,100	SEP-FECT. T.E	ALL ノーマル
コズモギャング（1P）	8,841,892	NSR	LV423 ノーマル

プレイスポットイーグル　東京
東京都田無市本町4-2-16 ☎0424-66-2989

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魔法大作戦（ボーンナム）	1,311,310	打倒・佐藤努-BIJ	6面王様　連付
魔法大作戦（チッタ）	1,294,030	INFINITY-AS	6面4匹目　連付
魔法大作戦（ミヤモト）	1,263,890	しゅんキチ	6面4匹目　連付
アースジョーカー（JOKER3）	753,300	Ris-For UFO仮面	1面　連付
マーシャルチャンピオン（ボビー）	156,700	キャッホマン2号	ラスボス
マーシャルチャンピオン（ティティ）	150,500	遠藤ジャズ夫	ALL
★ウルトラ闘魂伝説（タロウ）	1,979,900	SEP-FECT-T.E	ALL 残1
ワールドヒーローズ2（マッドマン）	7,978,800	MPS-「精霊保山-まい゛ん	ALL 3本落ち
ワールドヒーローズ2（ドラゴン）	5,834,900	リ・ノ・闘飛	ALL LEVEL1
ゼロチーム（スピン）	2,402,690	Y-K1	4面ボス

プレジャーキャッスル　東京
東京都町田市原町田6-14-8 ☎0247-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★戦国エース（こより）	1,830,500	Mr.しおしお君	ALL 連有
ワールドヒーローズ2（ドラゴン）	8,732,700	キャサ夫	ALLパ連有 必付き D×2
ワールドヒーローズ2（ジャンヌ）	8,742,500	LIE-FER夫	ALLパ連有 D×2
★ワールドヒーローズ2（J・カーン）	8,178,300	JBL-ONY	ALL 連有 P×22
★ワールドヒーローズ2（ブロッケン）	8,587,900	URX-BT夫	ALLパ連有 D×1
★ワールドヒーローズ2（マッドマン）	8,772,700	RVS-GUN人	ALLパ連有 D×5
ファイターズヒストリー（リョウコ）	1,426,600	JBL-BANちょ	ALL 連有
ファイターズヒストリー（サムチャイ）	1,464,600	JBL-TER	ALL 連有
ファイターズヒストリー（マーストリウス）	1,158,100	SSC-VAP	ALL 連有
★メタルブラック	698,520	RVS-R.Y	ALL 連有 B 44秒

ゲームセンターUFO町田店　東京
東京都町田市旭町1-7-5 ☎0427-29-5603

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーシャルチャンピオン（ティティ）	410,600	僕の好きな漫画家は ダーティ松本　福島	ALL P×8 D×1
マーシャルチャンピオン（ホイ）	355,300	僕の好きな漫画家は 藤子不二雄A　BT	ALL P×6　魔太郎
マーシャルチャンピオン（ボビー）	225,500	僕の好きな漫画家は 山田芳裕　みかん君	ALL デカスロン
魔法大作戦（連付）	1,142,740	僕の好きな漫画家は 奥田ひとし　森兄貴	R-6 ミヤモト
ダブルウイングス（連付）	805,500	僕の好きな漫画家は 迎　夏生　DELF	6-4
ワールドヒーローズ2（ドラゴン連必付）	8,857,300	僕の好きな漫画家は ケン月影　セーラー	ALLパ D×5
ワールドヒーローズ2（J・カーン連付）	8,061,000	僕の好きな漫画家は つのだじろう♥♥串	P×21 ALL
ワールドヒーローズ2（ブロッケン連付）	8,405,400	僕の好きな漫画家は 寺沢大介　BT夫妹	R×23 D×1 ALL
ワールドヒーローズ2（ジャンヌ連付）	7,987,700	僕の好きな漫画家は 秋元奈美　FER夫	ALL
ワールドヒーローズ2（マッスルパワー）	9,571,900	僕の好きな漫画家は 寺沢武一　FGK乱	

プレイタウンYOU&YOU町田店　東京
東京都町田市原町田6-10-10 ☎0427-29-8234

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーシャルチャンピオン（レイチェル）	161,300	CAT-AMI	ALL
マーシャルチャンピオン（ホイ）	412,200	URX-BT夫	ALL
ガイアポリス（エレイン・シー）	10,521	CAT-AMI	ALL,1C 連有 パスワード未使用
ガイアポリス（ガラハッド）	10,184	SSC-ネズミ	ALL,1C 連有 パスワード未使用
ワールドヒーローズ2（ジャンヌ）	7,673,000	SSC-SBR	ALL
ファイターズヒストリー（ジャン）	1,146,000	SSC-VAP	ALL

ゲームプラザセントラル日吉店　神奈川
神奈川県横浜市港北区日吉本町1-20-8 ☎045-564-1034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルウイングス（ニック）	3,235,000	AKR新　まさか、なくなるなんて・・	2周目6-4（全てノーマル設定）
★ダブルウイングス（ソフィー）	3,479,800	JIN（上に同様）	ALL 十万おち点出したかった君
ダブルウイングス（エラン）	490,100	アルゴスになってた君	4面　3キャラやろうと思ったのに
戦国エース（アイン）	1,699,400	T.A	ALL
戦国エース（ジェーン）	1,587,300	T.A	2-7 ラスボス
戦国エース（ジェーン）	1,570,700	T.A	ALL
ぷよぷよ	1,031,731	ぬる八	ALL
魔法大作戦（竜）	1,070,000	AKR新	6面
魔法大作戦（予定）	未定	王女→田　竜→新ア翁→J	大王おもしろいね
達人王（なくなってるかも）	未定	AKA氏に出してもらうしか・・・	ナックルバッシュ入荷　誰かやって

ビデオゲームQUEEN8　神奈川
神奈川県座間市相武台4903-1 ☎0462-52-5908

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイターズヒストリー（レイ）	1,164,000	KNB-MTO	ALL 連有 全機種ノーマル
ファイターズヒストリー（フェイリン）	1,314,600	JBL-NOB	ALL 連有
ファイターズヒストリー（リョウコ）	1,430,800	JBL-BANちょ	ALL 連有
★ファイターズヒストリー（サムチャイ）	1,468,000	JBL-TERchan	ALL 連有
ファイターズヒストリー（リー）	1,165,500	KNB-DOG会長	ALL 連有
戦国エース（アイン　連有）	1,733,500	KMC-TEM武	ALL 1万×6 タヌキ×1
ワールドヒーローズ2（マッドマン）	7,893,000	JBL-HAC	ALL P×21 連有
ワールドヒーローズ2（マキシム）	8,356,300	JBL-Dr.Z	ALL P×20 連有
★ガイアポリス（エレイン・シー　連有）	10,863	CAT-AMI	ALL 1コイン パスワード未使用
ガイアポリス（ガラハッド　連有）	9,516	SSC-ネズミ	ガイアポリスで死 パスワード未使用

ゲームセンターUFO本店　神奈川
神奈川県相模原市高根1-2-4 ☎0427-52-0606

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドヒーローズ2（ハンゾウ連付）	7,677,700	武内直子　一二三四五　森野うさぎ　近	ALL高河ゆん　多田悟　つばさ
ワールドヒーローズ2（フウマ連）	7,716,100	僕の好きな漫画家は 牧村みき　セーラー	ALL
ワールドヒーローズ2（ラスプーチン連付）	6,356,400	僕の好きな漫画家は ながいけん　BT夫	P×14 ALL
ワールドヒーローズ2（シュラ連付）	8,815,800	僕の好きな漫画家は 遠山　光　赤は基本	P×23 D×4 ALL
ワールドヒーローズ2（リョウコ連必付）	7,366,800	僕の好きな漫画家は 内山亜紀　セーラー	ALL
ワールドヒーローズ2（C・キッド連必付）	6,754,800	僕の好きな漫画家は わかつきめぐみ　B	ALL
ワールドヒーローズ2（マッドマン連付）	7,346,800	僕の好きな漫画家は 諸星大二郎　大久保	ALL
ワールドヒーローズ2（エリック連付）	4,826,000	僕の好きな漫画家は 超音戦士どおくまん	ALL セーラー福島
ワールドヒーローズ2（J・マキシム）	6,966,600	僕の好きな漫画家は しもさか保!福島	ALL ガクラン八年組
戦国エース（ジェーン連付）	1,847,700	僕の好きな漫画家は 拝狼　C-MST人	2周ALL 裏

プレイアイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻北2-5-13 ☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイターズヒストリー（フェイリン）	821,700	パターンに入ったぞ船津	
戦国エース	1,017,700	森当	2周目R-3 ジェーン
ソルダム	6,782,700	はきけがするIYE ミルクティー	ライン436 レベル151
海底大戦争	943,100	技中村	R-6
バーチャレーシング（ビギナー）	2'34"59	ショック! ミルクティIYE	VR3 7MT
バーチャレーシング（ミディアム）	2'35"71	WYD改-T	VR3 7MT
バーチャレーシング（エキスパート）	3'17"37	ファット一郎	VR3 7MT
マーシャルチャンピオン	申告なし		
ファイアースープレックス	申告なし		
ワールドヒーローズ2	申告なし		

ゲームセンターコパIII　神奈川
神奈川県秦野市南矢名62-42 ☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーシャルチャンピオン（ゴルドー・連）	449,300	CST-やちょゆ	ALL 全機種ノーマル
マーシャルチャンピオン（レイチェル・連）	392,400	タク夫	ALL
マーシャルチャンピオン（マハンバ・連）	147,000	IZA T	ALL
バニッシャー（1P側・連）	8,310,000	N.ABE'Z	ALL BP×1 P×2 PB×1
アースジョーカー（ジョーカー・連）	1,680,700	KMC-TEM武	6面ボス
ダブルウイングス（ニック・連）	2,891,000	573内内定記念-菊地	ALL
ワールドヒーローズ2（リョーコ・連）	9,425,700	GMC-やちょ	ALL P×24
ワールドヒーローズ2（ラスプーチン・連）	6,790,000	G・M・C-SPR	ALL
★戦国エース（犬王丸・連）	1,790,000	ワン公	ALL 1万×5
★ボンバーマンワールド（1P）	4,769,800	KMC-TEM武	ALL 残×0 1UP×6

プレイランド長岡駅前店　新潟
新潟県長岡市城内町2-3-12 イトーヨーカドー6F ☎0258-33-3960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャプテンフラッグ	110	さすがジャレコゲー ANDET-SYO	ALL,1ミス
ゼロチーム（SPEED）	3,186,510	ANDET-SYO	5ステージ
ゼロチーム（BIG・O）	2,366,800	ANDET-フバ夫	4ステージ中ボス
海底大戦争	1,573,600	HARD-NEK	ALL,241Pts
ワールドヒーローズ2（ドラゴン）	7,033,500	800万はムリです KPL-HAG本当	ALL,P×19 D×1
ワールドヒーローズ2（J・マキシム）	5,086,400	ANDET-H.S	ALL
ワールドヒーローズ2（エリック）	4,998,600	ANDET-清水君	ALL
ファイターズヒストリー（マーストリウス）	963,600	ANDET-SYO	ALL
ストリートファイターII'（ザンギエフ）	1,513,300	KPL-HAG未	ALL,P×15
クロスソード（一章スタート）	38,510	若いさんの死に涙 ANDET-SYO	ALL,電バ

プレイランド柏崎店　新潟
新潟県柏崎市駅前2-3-7 イトーヨーカドー5F ☎0257-24-5211

タイトル	スコア	スコアラー	備考
海底大戦争	1,368,300	HARD-NEK	ALL,256PTS
キャデラックス（ムスタファ）	2,723,100	T・PAC-BBC	ALL
キャデラックス（ハンナ）	1,986,600	海狼組北み	7ステージ
キャデラックス（ジャック）	1,961,300	HARD-NEK	7ステージ
ワールドヒーローズ2（ドラゴン）	6,990,500	KPL-HAG	ALL,P×19
ワールドヒーローズ2（ラスプーチン）	4,940,500	KPL-HAG	ALL,P×6
ファイターズヒストリー（マットロック）	1,036,800	KPL-HAG	ALL
ファイターズヒストリー（フェイリン）	988,900	日本だんじ男	ALL
ぷよぷよ（ふつう）	727,847	はらぺこだいさくひゅ	ALL,B538
カプコンワールド2（魔法使い）	3,725,300	YAS	ALL,93%

ハイテクセガ金沢店　石川
石川県金沢市片町1-3-9 ☎0762-21-9115

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドヒーローズ2（ジャンヌ）	8,627,700	KRT-RIK	ALL P×22
ワールドヒーローズ2（エリック）	8,445,600	GOR-ISDち やっきねえ	ALL P×23
ワールドヒーローズ2（J・カーン）	8,142,500	KRT-KOS	ALL P×21
ワールドヒーローズ2（ドラゴン）	8,071,000	よ!	ALL P×?
ワールドヒーローズ2（ハンゾウ）	8,008,300	KRT-KOS	ALL P×21
ワールドヒーローズ2（マッドマン）	7,924,500	世界精霊友の会 松戸五人衆ル蜂神	ALL P×21
ワールドヒーローズ2（マキシム）	7,892,600	じこべな	ALL P×?
ファイターズヒストリー（サムチャイ）	1,167,200	むちむち	ALL
戦国エース（天外道）	1,726,500	GOR-じょ〜じな	ALL
ロードランナー（魔人の復活）	2,862,010	XTC	86面

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22 ☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦国エース（アイン）	1,460,100	ALF	2周目7面ボス
ワールドヒーローズ2（リョウコ）	6,055,800	NO.X-飛沫	ALL（ノーマル）
餓狼伝説2（テリーボガード）	1,019,200	FLAP 二代目総帥 MAD	ALL P×14
餓狼伝説2（不知火舞）	1,040,600	NO.X	ALL
天地を喰らうII（関羽）	2,750,100	なぞ　1ぴき のりこ	
スーパーリアル麻雀PIII	32,000	RayZUCK	四暗刻
ナックルヘッズ	440,500	グレゴリーダレル	ALL
マーシャルチャンピオン		募集中	

ゲームプラザニュー日の出　長野
長野県上田市中央2-7-9 ☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーシャルチャンピオン（ティティ）	255,800	M.U.R NUKU²	ALL/D×1
バニッシャー	7,130,900	蒼　梁	ALL!
ガイアポリス（プリンス?）	3,322	CHASER-TRA DEAD	NEW〜暗黒回ろう
キャデラックス（ジャンク）	1,547,300	その他行き　ちくしょ!!征哉	6面ボスその2
牌砦	980,100	ソリッド善成様	練習から6面
餓狼伝説2（ホモアンディー）	1,238,900	M.U.R NUKU²	ALL/D×2
ワールドヒーローズ2（マッドマン）	5,820,000	D-OLFE	ALL!おどれ〜おどってくれ〜!
ワールドヒーローズ2（アーウォーNO1）	6,220,400	NEOくん	ALL!いやすぎる!
ワールドヒーローズ2（ハンゾウ實忍）	5,889,100	〃	リョウコが欲しい!! ALL
ワールドヒーローズ2（キャプテンキッド）	4,388,700	T.M.K.とみ	ラス

ぜ，やっています。

●プレイアイシー鶴巻店（神奈川）

★ひさびさにGOT氏来場！店長以下従業員及び常連一同感激！懐かしい顔待っています。

●プレイランド長岡駅前店（新潟）

★『アウトランナーズ』をはじめ，『アウトランDX(海外ver)』,『ターボアウトランDX(ver II)』，その他大型ゲームあります。もちろん，NEWゲームはほとんど入荷！

●アイリン夢空間（岐阜）

★もし遠征にこられる人がいれば，夜にご来店ください(電話連絡も可)。でないと常連いないんです，うちの店……（昼にはスコアラーがいない）。　　**ー担当ー**

●ゲームパレス（静岡）

★当店では，A級シューター様の来店を心からお待ちしております。すごすぎるプレイを見せてください。水子になることまちがいなし。　　**常連一同**

●PC静岡３店合同（静岡）

★今月より，静岡店，両替町店に加えアピア店も集計店になりました。当店，JR草薙から徒歩10分，国道一号線沿いにあります。みなさまのご来店お待ちしております。

プレイシティキャロット松本店　長野
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦国エース (アイン)	1,284,300	T･PAC-笑ごま FORNA	ノーマル 2-7 クリアは見えた
戦国エース (ジューン)	1,009,000	Tiny-善之字元帥	ノーマル 2-4
バニッシャー (バニッシャー)	7,375,700	T･PAC-Y･Y	ノーマル ALL 278人死亡
海底大戦争	1,128,700	T･PAC-Y･Y	ノーマル ALL 1up×2回
コズモギャングザパズル	9,999,999+α	KWR黒	ノーマル コズモ5499
ワールドヒーローズ2 (ブロッケン)	4,637,100	ただちくん	ノーマル ALL
マーシャルチャンピオン (ボビー)	282,500	スーパーチキンまだ!!	ノーマル ALL まだまだ伸びる
マーシャルチャンピオン (ティティ)	199,200	NOP-烈²	ノーマル ALL
マーシャルチャンピオン (レイチェル)	187,700	NOP-烈²	ノーマル ALL TITIより楽勝
マーシャルチャンピオン (陣)	151,100	Tiny-善之字元帥	ノーマル ALL パーフェクト×0

プレイシティキャロット静岡3店合同　静岡
静岡県静岡市中吉田15-8　☎054-263-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
海底大戦争	1,381,800	海底PRO-FUN (ゲームおじさん)	1C,ALL 以下全機種ノーマル
ワールドヒーローズ2 (ドラゴン)	5,952,700	OZB-EXP	1C,ALL
ワールドヒーローズ2 (ブロッケン)	5,672,400	帰ってきた赤パン大将	1C,ALL
ワールドヒーローズ2 (シュラ)	5,088,900	一丈青扈三娘	1C,ALL　ア
ワールドヒーローズ2 (ハンゾウ)	4,971,400	あいだ･みかん	1C,ALL らくちん　ア
ワールドヒーローズ2 (リョウコ)	4,421,900	A･L	1C,ALL　静
バニッシャー (ニック)	1,090,000	NS-2(研究)	1C,3面ボス　静
戦国エース (ジェーン)	1,600,100	運ゲーは大キライ VMT-R400F	1C,ALL この点で言うかア
ナックルヘッズ (ミヤオ)	563,100	FYF-夏雪	1C,ALL P×6
達人王 (再入荷これから燃えるぞ部門)	2周目2面	時代はローラーブレード(バカすぎ)	目指せプロミスリング(悲惨すぎ)

キャノン最前線　愛知
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11　☎052-834-2600

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドヒーローズ2 (ジャンヌ)	8,708,200	IML-星白金-YUJ	ALL 連 P×23 D×3
ワールドヒーローズ2 (フウマ)	8,258,100	IML-星白金-YUJ	ALL 連 P×21
ワールドヒーローズ2 (ラスプーチン)	6,982,600	一休さん	ALL P×20
ワールドヒーローズ2 (キャプテンキッド)	8,052,000	CLT	ALL 連 P×20
ワールドヒーローズ2 (リョウコ)	8,168,300	K,M	ALL 連 P×17
マーシャルチャンピオン (マハンバ)	263,200	z	ALL
海底大戦争	1,576,300	z	ALL 255 残2
戦国エース (天外)	1,595,400	K,D	2周ALL
戦国エース (こより)	1,527,400	K,D	2周ALL

ナムコジャスコ諏訪店　長野
長野県諏訪郡下諏訪町湖浜6133　☎0266-28-6242

タイトル	スコア	スコアラー	備考
海底大戦争	1,012,200	EPT-ラッキースター H,S	1コイン STAGE6 ボス
ストリートファイターII'ターボ (ガイル)	1,079,800	EEL	1コイン ALL パーフェクト12

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイターズヒストリー (サムチャイ)	1,137,000	富士山バスター保存協会会長	ALL
ファイターズヒストリー (リー)	961,200	富士山バスター保存協会会長	ALL
V･V	16,405,360	ディスカウントワールド　安売り王　Z	ALL 残機×3 1UP×1

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーシャルチャンピオン (マハンバ)	334,700	SKM-地上絵委	ALL
マーシャルチャンピオン (アヴア)	212,900	SKM-地上絵委	ALL
マーシャルチャンピオン (ボビー)	182,500	SKM-地上絵委	ALL
バニッシャー (1P)	4,532,600	ユキノブ	6面
ガイアポリス (エレイン シー)	6,605	SKM-地上絵委	ALL コーベン行
ダブルウイングス (1P連付き)	1,898,100	長谷川公秀	2周目2-1
戦国エース (源内)	1,469,800	ING.	ALL 残0
ワールドヒーローズ2 (マッスルパワー)	5,438,800	SKM-地上絵委	ALL
ファイターズヒストリー (マトロック)	987,400	AYA	ALL
魔法大作戦 (ミヤモト)	1,188,000	ING.	6面

アイリン夢空間　岐阜
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎05832-7-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
大王 (フルオート有)	5,813,970	チャトラーンず!RATT-GENKI	2周目6面 1UP×3
マーシャルチャンピオン (レイチェル)	397,100	M･ZEST-SDI-SHYBOY＊	ALL
マーシャルチャンピオン (ボビィー)	332,100	M･ZEST-SDI-SHYBOY＊	ALL
マーシャルチャンピオン (ゴルドー)	421,700	TUM-RATT-HIKO＊	ALL
魔法大作戦 (ミヤモト連付)	1,696,670	SDI-くわあっと!-R-MKC!は	2周目1面
ワールドヒーローズ2 (ハンゾウ)	8,786,900	GAC-BROS-今枝だ!(ZMK)	ALL
戦国エース (アイン連付)	1,745,500	SDI-TOK-辻あに	全2周ALL
戦国エース (ジェーン連付)	1,558,700	SDI-くわあっと!-R-MKC!は	全2周ALL
ぷよぷよ (ふつうスタート･レバー技有)	988,932	WIT	ALL 691B
V･V	33,825,420	SDI-くわあっと!-R-MKC!は	全2周ALL ノーミスALLバ

ハイテクランドセガ豊川店　愛知
愛知県豊川市諏訪町2-150　☎05338-5-7981

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R･TYPE LEO	5,113,710	10日間海外へ行ってました　YMK	1コインALL 残×4 ノーミス
ダークエッジ (サッド)	415,800	へっぽこ道極まる by.REZA	1コインALL
ストリートファイターII' (ケン)	1,484,600	やっぱ冥子だな!! DAT超	1コインALL
闘神ブレイザーズ (グレン)	78,570	おかま	1コインALL K,0495
達人王	1,301,970	青プレイヤー使用(意味なし)YMK	1コイン2-2 狂ってる
ぷよぷよ	537,558	ハルシオン大好き SG-ELF	1コインALL
餓狼伝説2 (アンディ)	400,900	ハニャフニャヒーヤァヤーヤーDAT超	1コインALL
ブランディア (3本勝負設定)	21,312	ヤ	1コインALL キャラ不明
スーパーバレー'91	121,620	アメリカン69	1コインALL
富士山バスター (芸者)	553,800	持ち金5010円! 破産間近!BLG	1コインALL

ビッグキャロット京都　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下る梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラッキー&ワイルド	812,270	5年目に突入! NS50F	6面 ラスボスの前のボス
戦国エース (アイン)	1,448,700	今頃 ?	1コイン2周ALL 雷神×2
海底大戦争	1,705,200	カドミウムの大親友オッペケペ	1コインALL 残×1
ダブルウイング (1P)	3,011,900	サンプルP	2周目6面ボス 連なし
ワールドヒーローズ2 (マッスルパワー)	6,390,000	島一家	1コインALL
ファイターズヒストリー (リョウコ)	1,237,500	O.T.J. -KENNO	1コインALL 連なし
マーシャルチャンピオン (ボビー)	247,800	ヘルスラッガー やまもとブー	1コインALL

YPエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'ターボ	372,900	つかさ	
ナックルヘッズ	196,400	ヒロクン	
龍虎の拳	517,820	N･N	
餓狼伝説2	909,100	SHW	
ウルトラマンクラブ	1,559,800	UKY	
コズモギャング			
コラムス			
天地を喰らう			
達人王			
メタルブラック			

ゲームプラザイエローハット　愛知
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-452-5602

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ラッキー&ワイルド	1,280,710	H.I(ストリートバイパーはやめて)	ALL ナムコのバカ野郎
スーパーチェイス	2,025,380	超怒発狂...時間が足らん火龍戦車究	ROUND3ボス あと5回も...
ファイターズヒストリー (リョウコ)	1,161,500	SZKま	ALL 株ナムコからはなれてよか
ファイターズヒストリー (サムチャイ)	1,078,000	一町民	ALL ったねデータイーストさん
戦国エース (アイン)	1,535,500	EXWIM-ZOL	2周ALL
戦国エース (天外)	1,580,100	K,D	2周ALL
戦国エース (源内)	1,494,800	AI,	2周ALL
ダブルウイングス (レーザー姉ちゃん)	2,874,700	麻雀ちゃんぴょんはおもしろい板垣英徳	2周ALL 残0
マーシャルチャンピオン (アヴゥ)	164,800	H.I(水の旅人は今年オススメの映)	ALL とりあえず遊べる
バニッシャー (ニック･フューリー)	7,694,300	KGB,あーる	ALL やっただけ

ゲームセンターシャトー　京都
京都府京都市中京区西1京円町3　☎075-462-1330

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スティールガンナーII			
ナックルヘッズ	349,200	ロックスのみんな元気か?山本ブー	ALL･ダレル使 穴ウメゲーマー

ゲームパレス　静岡
静岡県三島市一番町12-22　☎0559-71-3057

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦国エース (アイン)	1,632,000	HRO-RAN	2周ALL 1万 限界か ? ×2
戦国エース (こより)	1,248,000	JAL　め	(2-6)
戦国エース (天外)	964,000	サークルAY UGM	(2-4)
魔法大作戦 (チッタ)	1,440,490	JAL　め	6面 ボス
魔法大作戦 (ミヤモト)	1,644,110	THE	(2-1)ボス
魔法大作戦 (ボーンナム)	1,395,320	OH!	6面 ワイドの方がいいっす!
海底大戦争	1,369,200	MGR夫 PRO	ALL
スーパーチェイス (秒数すこし多い)	5,222,840	SDI	ALL
ワンダー3 (チャリオット)	4,358,900	OH!	残4. 号泣(笑) 連あり
マーシャルチャンピオン (ティティ)	870,800	MGR夫	P×7

プレイシティキャロット星ケ丘店　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バニッシャー (1P)	6,747,100	ち	ALL,ニック ノーマル設定
ラッキー&ワイルド (1P)	1,193,270	H.I.	ALL ノーマル設定
マーシャルチャンピオン (ボビー)	326,300	Lui-O	ALL ノーマル設定
マーシャルチャンピオン (レイチェル)	200,100	レイ･チェ･ルいい	ALL
ワールドヒーローズ2 (ジャンヌ)	7,805,600	ぷよマスターNOZ	ALL,ノーマル ノーマル設定
ワールドヒーローズ2 (リョウコ)	5,848,300	フランス タイ人部隊	ALL,ノーマル
戦国エース (天外)	1,523,100	K,D	ALL ノーマル設定
ファイターズヒストリー (リョウコ)	1,198,600	ギャンブラーあれち杉浦	ALL ノーマル設定
コズモギャングザパズル	9,999,999	RAP,DK もみ	コズモ6301 100万なし
天地を喰らうII (黄忠)	3,152,400	ち	ALL,必つき ノーマル設定

ゲームズウィル　京都
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトランナーズ (オーストラリア)	3'19"34	WZH	ALL マッドパワー
アウトランナーズ (ロシア)	3'18"52	TURKEY	ALL マッドパワー
アウトランナーズ (北ヨーロッパ)	3'09"30	ULT-みっちい!	ALL マッドパワー
アウトランナーズ (スイス)	3'15"60	INΣ-UYK	ALL マッドパワー
アウトランナーズ (ケニア)	3'21"04	ぼるぞう	ALL マッドパワー
★ファイターズヒストリー (マットロック連)	1,344,300	しばらく勉強します INΣ-AFO	ALL R,33
★ファイターズヒストリー (フェイリン連)	1,320,300	QQQ-おめでとう INΣ-GYO	ALL R,33
★ファイターズヒストリー (レイ連)	1,319,500	INΣ-ヅガ夫	ALL R,33
★ダークエッジ (ジーニィ連)	547,400	京城屋	ALL P×13 D×3
★フック (ピーターパン連必)	23,580,100	ハウスフルーチェ! やってミルクHKR	ALL 残×0 キックボタン付き

P.S.　三島のゲームパレスの店長&常連さんご来店ありがとううございました。また，来店してください。

by　バイトのRED+MKT

●ハイテクランドセガ豊川店（愛知）

★ここ最近になって，スコアを申請してくれる人が増えてきました。非常に結構なことです。こんなスコア低すぎるぜ〜というようなスコアでも，もしかしたら，載るかもしれないので，このコーナーを読んでいる近隣のゲーム好きの人，こぞってハイテクセガ豊川へ遊びにきてください。

（一応不定期担当のYMK）

●ゲームプラザイエローハット（愛知）

★とりあえず，シューティングが入荷してきたので，今年はよい年になりそうだ。

（アクション全廃してほしい人より）

●GAME'S WiLL（京都）

★キャデラックス（ハンナ）　3,098,200点　CYCLONE-R･T　ALL

★HOOK　10,112,000点　ハウスアメリカンポップコーンHKR　ALL

●ビッグキャロット京都（京都）

★キャロットノート復活！記念というわけで

プレイシティＮＡＳＡ杉本町　大阪
大阪府大阪市住吉区山之内3-3-5　☎06-694-4909

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★パニッシャー（パニッシャー）	9,785,800	AXIOM-Y.N食	ALL 残2 連必付き
パニッシャー（ニック・ヒューリー）	9,681,900	ニヤ尾すすむ寝	ALL 残2 連必付き
海底大戦争	2,172,700	AXIOM -H.Y桑	ALL 残0 必付き
戦国エース（アイン）	1,726,300	林家へっぽこぷー	ALL 1万×7 連付き
V・\	33,428,750	AXIOM-ZZZ（熱唱 北酒場）	ALLパ ノーミス 1up×1
キャデラックス（ハンナ）	2,863,500	とむやむ君	ALL 残0 連必付き
ファイターズヒストリー（サムチャイ）	1,449,600	とむやむ君	ALL 連付き
★ファイターズヒストリー（リョウコ）	1,431,600	ミキヲ	ALL 連付き
★ストリートファイターII'ターボ（ケン）	1,670,100	ミキヲ	ALL 爪×3 連付き
★リーサルエンフォーサーズ（トレーニング）	6,159	GEKAぷ	R-26.98%

タイトーイン００２スタジアム　大阪
大阪府豊中市玉井町1-1-36 ライオンズマンション102号　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★戦国エース（ジェーン連付）	1,869,700	京城屋	2周ALL 1万×11
★戦国エース（天外連付）	1,849,800	CYCLONE-HURRICANE	2周ALL 1万×12
ワールドヒーローズ2（フウマ）	8,561,000	（株）アキュー社員 ABAえもん	ALL 連付 1本落ち
★ワールドヒーローズ2（マッスルパワー）	9,600,000	CYCLONE HURRICANE	ALLパ 連付
★ワールドヒーローズ2（エリック）	8,515,500	HYAKU-PROFESSOR	ALL 連付 1本落ち
★ワールドヒーローズ2（J・マキシム）	8,937,700	DGD	ALLパ 連付 36R
★ワールドヒーローズ2（シュラ）	8,864,000	HYAKU-PROFESSOR	ALLパ 連付
★ワールドヒーローズ2（キャプテンキッド）	8,779,500	PROFESSOR	ALLパ 連付 36R
餓狼伝説2（テリー・ボガード）	1,588,900	HYAKU-PROFESSOR	ALLパ 必付
★天地を喰らうII（黄忠連必付）	4,516,500	HYAKU-TXI	ALL 残0 馬×0

チャレンジャー関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-14-2　☎06-389-8072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
大王	7,009,850	BOSTON	2-7 R.14 DIP連付き
パニッシャー	8,264,500	MIN	残0 ALL
魔法大作戦（ミヤモト）	2,239,080	ばるとりっ君ぱ	2-4ボス 連付き
★V・\	35,592,910	CYCLONE -R.T	ALLP 1UP×1
マーシャルチャンピオン（TiTi）	404,100	GLMボドカ 会長すんません	P×9 ALL
★キャデラックス（メス）	2,894,300	CYCLONE -R.T	ALL 残0 3人用台
★キャデラックス（ジャック）	3,101,700	CYCLONE -R.T	ALL 残0 3人用台
キャデラックス（ムスタファ）	3,664,400	CYCLONE -R.T	ALL 残0 3人用台
魔法大作戦（チッタ）	1,945,720	ばるとりっ君ぱ	2-3 連付き
アウトランナーズ（スペイン）	3'17"43	CYCLONE -NEC	マッドパワー MT ALL

タウンスポットプレイランド　大阪
大阪府茨木市中津町4-3　☎0726-36-5900

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦国エース（アイン）	1,457,000	MIZ神-ZZか	ALL 残×0
★グリッドシーカー（B-2AT）	2,571,980	GMNFC-HURRICANE	ALL 57×2 連付
ガイアポリス（ガラハッド）	5,958	ラブマシーン がんきちくんた	3rdKEYボス スキスキスー
ガイアポリス（エレイン シー）	5,861	BBC-SALARY（英国放送）	3rdKEYボス
★ワールドヒーローズ2（ラスプーチン）	8,059,900	MIZ神-ZZか	ALL P×24 D×1
ワールドヒーローズ2（マッドマン）	8,289,300	RT歌魔鬼理 リーダーチャリンコ	ALL P×23 D×3
ワールドヒーローズ2（キャプテンキッド）	8,456,300	SUPER-KOT	ALL P×21 D×1
餓狼伝説2（テリー・ボガード）	1,502,400	IWS副EBI君 復活ならず	ALL P×22
グランプリスター2（スイス）	3'36"36	安楽死してます GEKiぷ	完走 5月7日の スコア×タイム
リーサルエンフォーサーズ（トレーニング）	5,302	ただ今放出中です メキューティハート	R.23 97%

マンモス城インベーダーハウス　大阪
大阪府高槻市北園町18-14　☎0726-82-4323

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドヒーローズ2（キャプテンキッド）	8,542,500	SUPER KOT	ALL P×23
ワールドヒーローズ2（ジャンヌ）	6,824,500	M.H	ALL
ワールドヒーローズ2（マッスルパワー）	6,164,900	まつうう	ALL
ファイアースープレックス（プラバーマン）	714,800	正義の悪役レスラー あんず	ALL
戦国エース（アイン）	1,261,800	MR.P	2-6
グリッドシーカー（AH-64F）	1,245,550	TBZ	ALL
バーチャレーシング（初級）	2'37"12	DRK	ALL ツイン
バーチャレーシング（上級）	3'22"25	RGV	ALL ツイン
ぷよぷよ	844,333	H.O	ALL 577ぷよぷよ
★ソルダム（セキーロ）	3,932,280	ばやはら ↓このスコアえぐい	ALL ライン348

ＴＶスポットポテト　大阪
大阪府八尾市東本町3-5-3 プラザサントリア2F　☎0729-93-3931

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パニッシャー（1P側）	8,013,500	AXIOM- H.Y桑	ALL 残0 全然やる気なし
戦国エース（犬王丸）	1,709,900	M・ZEST- AIM	2周ALL 残0
戦国エース（こより）	1,539,400	どうでもヨッチャン イカS.N	2周ALL 残0 ヒマがないよー
戦国エース（源内）	1,676,900	社会人ゲーマー M・Z-S.N	2周ALL 残0 時間が欲しいよ
★海底大戦争（必連）	2,190,200	あと4万（でも嫌） AXIOM-H.Y桑	ALL 残0 ⋯321 もう嫌
クイズ人生劇場	1,698,000	あと10万くれ!! ぺんていあむRei	ALL82.1% 10万×4 最悪
グリッドシーカー（F-14X）	2,295,250	240万は出る!?M・Z EST-H・M	ALL ノーミス 5万×2
天地を喰らうII（趙雲連必）	4,028,000	AXIOM-計算上 30万落ちH.Y桑	ALL 残0 超運悪い 半泣き
ぷよぷよ（ふつう）	1,090,239	MSA-NKA	ALL 648ぷよ
★アンダーカバーコップス（マット・:）	15,342,100	ちょい伸び まだ伸びるWIZ-ARD	ALL 残2 10万×1

ハイテクセガ神戸　兵庫
兵庫県神戸市中央区元町通1-11-19　☎078-392-1540

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドヒーローズ2（ハンゾウ）	7,595,900	ジャンヌ最強伝説	ALL
ワールドヒーローズ2（フウマ）	6,565,100	ジャンヌ最強伝説	ALL
ワールドヒーローズ2（ドラゴン）	6,070,700	T・H君を広める会 会員A	ALL
★サイバトラー 連	2,526,190	J.G.K-ALL 副	ALL
★達人王	3,843,660	ベジータま組	3周目6面中ボス
サンドスコーピオン 連	6,330,700	YOSHIO	全2周ALL 10万ロス
戦国エース（連アイン）	1,743,700	丸城屋（激怒君）	全2周ALL
ファイターズヒストリー（MATLOCK）	1,017,300	水田健太郎（パチモン）	ALL
ストリートファイターII'ターボ（ケン）	1,398,100	ナックルジョー川村（超一般人）	ALL
★パロディウスだ!（連ツインビー）	2,973,600	天罰NOR約束守ったぞSUR-天馬犯	全2周ALL

ＴＡＩＴＯ　ＩＮＮ　００１　深江　兵庫
兵庫県神戸市東灘区深江北町4-8-2　☎078-441-2923

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドヒーローズ2（ハンゾウ）	5,728,900	TAKE	ALL
ワールドヒーローズ2（マッスルパワー）	8,266,900	ぶりざぁどりい ニセ	ALL
ワールドヒーローズ2（フウマ）	4,372,700	ORX-005	ALL
ワールドヒーローズ2（C・キッド）	4,126,700	ORX-005	ALL
戦国エース（アイン）	1,245,300	RCK-FG	2-6 連付
戦国エース（天外）	787,500	巫	2-1 連なし
戦国エース（犬玉丸）	863,100	巫	2-2 連なし
海底大戦争	759,700	A.Y.DAYO	5面ボス ⋯188個
ハットトリックヒーロー'93（ヘルマン）	33	JYO!!	ALL HT6回 イタリア
マーシャルチャンピオン（ティティ）	171,700	いるかバイク ZEAL吉	ALL

ハーフタイム　兵庫
兵庫県西宮市松籟荘7-21　☎0798-51-1807

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドヒーローズ2（エリック連必付）	8,412,800	Legion -悦楽亭-XTC	ALL.全パ R.33
ワールドヒーローズ2（マッドマン連必付）	8,040,300	たく坊ん （芹生の愛のどれい）	ALL P×21
ワールドヒーローズ2（ジャンヌ連必付）	8,054,700	MAT-らーだ（女キャラ専門）	ALL P×20
ワールドヒーローズ2（ドラゴン連必付）	8,451,700	HIZ-ASM	ALL P×22 R.36
ワールドヒーローズ2（J・カーン連必付）	8,071,300	Legion -悦楽亭-XTC	ALL P×20 R.37 D×1
ワールドヒーローズ2（ハンゾウ連必付き）	7,427,200	バクシー山下（女犯シリーズ）	ALL
ワールドヒーローズ2（マッスル連必付）	7,008,100	ヴァージンスープレックスホールド	ALL
ファイターズヒストリー（サムチャイ）	1,142,100	マルセ太郎	ALL
戦国エース（アイン連付）	1,390,200	M.Y	2-7
戦国エース（犬玉丸連付）	801,400	V-MAX	2-1

ゲーム・スペース姫路　兵庫
兵庫県姫路市駅前町246 姫路神友ビルセンター会館2F　☎0792-82-4256

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハレーズコメット（5万円部門）	9,999,990+α	縦シューは兵庫県1位R.T-MAP犯	R-25にて達成 バグ稼ぎ有り雅子
ガイアポリス（ドラコ）	5,194	セーラーマーズFC -小梅ヴィーナス	サードキー 愛野美奈子が1番
ワールドヒーローズ2（ジャンヌ）	6,675,300	SVR-MERCURY-ADC犯	ALL やっぱり水野亜美が1番!
ワールドヒーローズ2（エリック）	5,495,900	水でもかぶって反省しなさい!ADC犯	ALL 夏コミ行けるかわからん!
ワールドヒーローズ2（シュラ）	5,560,300	セーラーマーキュリ -FC-ADC犯水	ALLもし行けたらよろしくWIZ
ワールドヒーローズ2（ハンゾウ）	4,563,600	セーラームーンFC -RINゆ月	ALL いや!月野うさやが1番!
ワールドヒーローズ2（リョウコ）	4,879,400	セーラージュピター FC-BNY木	ALL 木野まことだけでええ
ワールドヒーローズ2（マッドマン師匠）	3,738,600	水野亜美 SVR-ADC犯水	ALL みんなハマッとる〜亜美〜
ファイターズヒストリー（サムチャイ）	1,232,300	セーラーヴィーナス FC-小梅ダミレド	ALL YUNは兄貴にハマッてる!
ファイターズヒストリー（マットロック）	1,046,400	セーラーヴィーナス FC-小梅ダミレド	ALL でも火野レイもすてがたい

ウィルトークタイトー和歌山店　和歌山
和歌山県和歌山市美園町5-1-8　☎0734-26-1191

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦国エース（アイン）	1,067,600	うしっさん	2周目5面
戦国エース（犬玉丸）	814,700	うしっさん	2周目3面
戦国エース（源内）	801,800	ごくちゃんすまん うしっさん	2周目2面
戦国エース（天外）	755,500	うしっさん	2周目1面
ガイアポリス（エレイン シー）	2,505	うしっさん	7面 レベル?
ワールドヒーローズ2（ジャンヌ）	4,528,300	DiOの倒し方わかったあ!!しきょう	でもDiO死すべし
ワールドヒーローズ2（ラスプーチン）	3,196,900	いぞおく	なんでもええわ
スラップファイト	10,000,000+α	たこやきのともぐい ショットとボムだけ	3時間半かかった? 周目1UPなし
餓狼伝説2（ビッグベア）	676,600	つかみ炎命!!:AH おぐらーん	ALL
ファイターズヒストリー（リュウ）	810,300	KA9	ALLクリア ピキッ

ゲムインチェリーズ　鳥取
鳥取県米子市明治町179　☎0859-23-2064

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦国エース（アイン）	1,452,500	RPM-SCP	1コイン 2周ALL
戦国エース（ジェーン）	1,535,200	KFC	1コイン 2周ALL
ワールドヒーローズ2	5,821,100	RPM-MOL	1コイン ラスプーチンALL
ワールドヒーローズ2	5,150,200	アンパンも卒業. 次は 冷し中華EFR	1コインALL ジャンヌ
海底大戦争	1,317,100	もうせん RPM-EXEII	1コインALL 残×1機251
ぷよぷよ（ふつう）	326,280	J	1コインALL
ナックルヘッズ	512,100	GIG	1コインALL
魔法大戦争（ミヤモト）	1,827,720	RPM-YTH	1コイン 7面
F/A（JA-37）	1,990,200	RPM-EXE V	1コインALL
マーシャルチャンピン	219,000	GIG	1コインALL ティティ

プレイシティキャロット島大前店　島根
島根県松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーシャルチャンピン（レイチェル）	226,800	MKH	ALL
マーシャルチャンピン（ゼン）	215,100	M	ALL
マーシャルチャンピン（ボビー）	213,100	別天	ALL
戦国エース（天外）	1,525,000	VTR	全2周クリア
戦国エース（ジェーン）	1,496,400	VTR	全2周クリア
戦国エース（アイン）	1,575,200	VTR	全2周クリア
ワールドヒーローズ2（マッスルパワー）	7,362,800	ZAN	ALL
ワールドヒーローズ2（フウマ）	5,739,000	MKO	ALL
ワールドヒーローズ2（J・マキシム）	5,729,900	にせZAN	ALL
ダブルウイングス	508,800	別天	5-4 ニック使用

ハイテクセガ表町店　岡山
岡山県岡山市表町2-7-33　☎086-232-9567

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターII'ターボ（ザンギエフ）	1,093,700	ろきしあ	
ストリートファイターII'ターボ（ベガ）	1,000,500	エロー	
餓狼伝説2（ジョーヒガシ）	1,401,100	SHO	
餓狼伝説2（山田十平衛）	835,700	松田なおゆき	
餓狼伝説2（ビッグ・ベア）	1,104,100	さーばんJr	
ダークエッジ	425,900	一文字隼人	
ダークエッジ（MEK）	322,100	本郷猛	
アウトラン	44,201,860	FILA	
プラスアルファ	5,107,300	WAK	
エドワードランディ	810,323	ゆーいちろー 試作3号機	イージー

ゲームスポットパスカル　岡山
岡山県岡山市表町3-7-5　☎086-234-2332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトランナーズ（イーストジャパン）	3'21"07	アザリンちゃんは16才 byひさし	1人プレー完走
パニッシャー（連+必ボタン有）	8,661,600	古中くん	ALL ニック使用 残×1
ガイアポリス（プリンス）	7,408	BKS	ALL 最初から LEVEL29
ワールドヒーローズ2（ハンゾウ連付）	8,063,500	70万落ちSANふ	ALL P×20
ワールドヒーローズ2（フウマ連付）	7,645,000	Chi Tain	ALL P×19
ワールドヒーローズ2（マッドマン連付）	8,284,200	私はB'zの裸足の女神でも歌ってよう	ALL P×22 GUN人カラオケ
V・\	33,636,890	あげ玉ボンバー UTAピ	ALLパ1UP×1
パニッシャー（連+必ボタン有）	8,622,800	イッシー最高	ALL パニッシャー使用 残0
天地を喰らうII（関羽連+必ボ有）	3,137,950	ヒロさん元気	ALL 残0
スーパー上海（クエスト）	78,200	SANふ	ALL

はないが，『ワルキューレの伝説』，や『メタルブラック』等，古いゲームが復活しました（いつまであるかわからないが）。旧常連の人も，新人の人もぜひ一度ご来店ください。

●マンモス城インベーダーハウス（大阪）

★電話をかけてこられる人へ。当店は，直通ではありませんので，「ゲーム・コーナー」とはっきり指定してください。できれば夜7時以降にお願いします。

●ハイテクセガ神戸（兵庫）

★夏，関西に来られる人，ぜひハイテクにも寄ってください。　担当

●WTT和歌山（和歌山）

★6月は『餓狼2』大会だぁー！

by　ORS-Y.O店長

●ハイテクセガ表町店（岡山）

★今月は，『スーパーリアル麻雀PIV』，『クイズめくるめくストーリー』，『ワールドヒーローズ2』が新入荷。OLDゲームでは，『天聖龍』，『アクトフェンサー』，『出たな！ツインビー』，『バニラシンドローム』が入荷しました。当店では，セガのOLDゲームをより多く入荷させていきますので，お楽しみに。

by　素肉隊長

ゲームプラザミッキー　広島
広島県広島市南区的場町1-7-2　☎082-822-5361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ゼロチーム （ACE）	5,451,810	うさぎ　びーむ シャワー・R	6めん
ゼロチーム （BIG-0）	4,604,300	平城くん結婚おめで とう　NSK-まか	6めん
ゼロチーム （SPEED）	3,443,810	ヌクヌク等身大ポス ター購入　まか様	5めんボス
パニッシャー （パニッシャー）	7,756,100	おいしそうな団子だ NSK かぶこまー	ALL 残×0
パニッシャー （ニック）	7,871,700	つるりんくん激ムズ NSK かぶこまー	ALL 残×1
★キャデラックス （ムスタファ）	3,763,700	つーるりーんくーん MSK かぶこまー	ALL 連・必付 残×0
ガイアポリス （エレイン シー）	7,110	あたっく 身も心もレイチェル	1COIN ALL
ワールドヒーローズ2 （ジャンヌ）	8,277,700	かじやま たけし サブでオタク	ALL P×22 D×1
ワールドヒーローズ2 （リョウコ）	9,438,100	オレンジロード最高 月野MDKスター	ALL 連付 P×22 D×3
戦国伝承2 （1P）	608,800	すほう	ALL 残×1

オキモト　広島
広島県広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドヒーローズ2 （マッドマン）	8,227,000	3身合体GOM1号	ALL
ワールドヒーローズ2 （ハンゾウ）	8,439,200	うとー	ALL
ワールドヒーローズ2 （J・マキシム）	7,406,500	すほー	ALL
ワールドヒーローズ2 （ドラゴン）	8,507,400	3身合体GOM2号	ALL
ワールドヒーローズ2 （ブロッケン）	8,273,800	3身合体GOM3号	ALL
ぷよぷよ	558,232	3身合体ゴム1号	ALL462ブロック ニューバジョ
ファイターズヒストリー （リョウコ）	1,223,000	3身合体GOM3号	ALL
ファイターズヒストリー （サム・チャイ）	1,235,700	MASA	ALL
餓狼伝説2 （キム）	1,127,600	HYPER-セガ夫	ALL
ストリートファイターII'ターボ （ケン）	1,584,000	ひろ	ALL

ゲームセンター遊ｉｎｇジャンプ　山口
山口県下松市元町西 おもちゃのナカシン　☎0833-41-3235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドヒーローズ2 （リョウコ）	6,669,700	GOD	ALL
ワールドヒーローズ2 （ドラゴン）	6,142,800	ABU	ALL
ワールドヒーローズ2 （ハンゾウ）	6,253,900	ZUE	ALL
ファイターズヒストリー （サムチャイ）	1,209,100	ABU	ALL
ファイターズヒストリー （マトロック）	1,209,500	H,W	ALL
ファイターズヒストリー （フェイリン）	1,293,300	C.T.	ALL
ストリートファイターII'ターボ （ケン）	1,423,300	D,S	ALL
V・\	2,488,510	C.T.	114%
ぷよぷよ	236,748	C.T.	ニューバージョン12面
アンドロデュノス	1,627,530	RIN	レゲーコーナー

プレイシティキャロット高松　香川
香川県高松市片原町2-4 細谷ビル1階　☎0878-22-4555

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドヒーローズ2 （マッスルパワー）	6,150,800	R.I.P	1コインALL
ストリートファイターII'ターボ （ザンギエフ）	1,508,400	CSG-ALF	1コインALL
ファイターズヒストリー	1,053,100	K.K	1コインALL
海底大戦争	1,102,200	CSG-SHQ	1コイン　6面 連なし
R・TYPE LEO	4,137,310	CSG-S.O!	1コインALL
キャデラックス （ムスタファ）	2,725,200	CSG-S.O!	1コインALL 残0ダイヤ3P2
マクロス	4,196,100	CSG-マコキチ	1コイン 2-2　連なし
コズモギャングザパズル	2,771,539	幻水明	L10スタートL166 コズモ2072
戦国エース （アイン）	1,704,000	CSG-RUN	1コインALL 残×0連なし
餓狼伝説2 （テリー・ボガード）	1,215,500	AMI	1コインALL

ウィルトークタイトー高松店　香川
香川県高松市常盤町1-9-1　☎0878-34-6392

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦国エース （アイン）	1,788,300	1人はつらいよ CSG-RUN	ALL 1万×8 スコアラー急募!
戦国エース （天外）	1,701,100	新製品が少ないぞ CSG-RUN	ALL 1万×2 来月ピンチか?
戦国エース （源内）	1,642,300	CSG-S.O	ALL1万×不明
戦国エース （ジェーン）	1,638,800	CSG-RUN	ALL1万×1 2-6ボス自爆!
ワールドヒーローズ2 （ジャンヌ）	5,215,200	800万?何それ R.S	ALL P×不明
海底大戦争	1,412,800	CSG-RUN	ALL 残×1
餓狼伝説2 （テリー・ボガード）	1,308,600	CSG-S.O	ALL　P×18 2 28のスコア
餓狼伝説2 （山田十平衛）	1,174,300	TSY-岡田	ALL P×15 4 4のスコア
クイズ人生劇場	1,456,000	CSG-RUN	ALL　85% 10万×2
★スーパーチェイス	4,979,030	かんべんしてよ CSG-RUN	ALL ギア技有 タイムノーマル

ウィルトークタイトー空港通り店　愛媛
愛媛県松山市南斉院町17-5　☎

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ダイノレックス （ケラトサウルス）	2,853,800	SUR-GIN犯 8号来店記念!!	ALL P×14
戦国エース （天外）	1,628,700	SUR-KEN II 新ファミリー紹介	ALL 連 ひさびさ!
戦国エース （アイン）	1,564,400	SUR-R.T犯 目つきん明	ALL 中国不在
戦国エース （源内）	1,175,400	SUR-LEE犯 目つきんベーダー	2-5 （大パンチ）
戦国エース （ジェーン）	1,359,700	SUR-R.T犯 指しゃぶ鈴（姉）	2-6 同じく中国系
ワールドヒーローズ2 （フウマ）	7,039,200	SUR-K.M犯 指しゃぶ中	ALL しゃぶ歴10年
ワールドヒーローズ2 （マッスル）	8,393,000	SUR-GIN犯 指しゃぶ褄（弟）	ALL 3千円食べ放だい
ワールドヒーローズ2 （リョウコ）	5,690,000	SUR-たけし реп マダムヤン（母）	ALL 44年の味!
ワールドヒーローズ2 （シュラ）	5,980,000	SUR-MAX 首フーリン数	ALL 信仰歴15年
ナイトストライカー （S）	92,772,520	LXSⅦ 今井地獄のそうじ	ALL P×6 ファイヤー

チャレンジバンバン　愛媛
愛媛県松山市道後樋又4-29　☎0899-24-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魔法作戦 （ミヤモト連付）	1,954,350	ばるとりっ君ば	2-3ボス
マーシャルチャンピン （ボビー）	408,500	東方仗助	ALL P×8
マーシャルチャンピン （レイチェル）	391,900	JoJo 来月はALL P?	ALL P×8
マーシャルチャンピン （ティティ）	388,300	A.T	ALL P×8
パニッシャー （ニック）	7,470,900	わいわい	ALL
キャデラックス （ムスタファ）	2,814,400	ACE	ALL
クイズ人生劇場	1,676,000	FAD-おっぺけ IDA	ALL 10万×4
ワールドヒーローズ2 （マッスルパワー）	8,835,000	YUK 毎日キレキレ	ALL P×20
ワールドヒーローズ2 （ジャンヌ）	8,266,200	ばるとりっ君ば	ALL P×22 D×2
ワールドヒーローズ2 （ハンゾウ）	8,103,700	わいわい 台ガラごく?	ALL P×21

モンキーハウス本館　福岡
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0052

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パニッシャー	8,661,300	SRQ	ALL 連射有
ワールドラリー	68,205	G.M.C.みやさん	ALL D.P. 40
★ガイアポリス （ジェラード・ハイマル）	10,361	G.M.C.みやさん	ALLパスワード 連射有　未使用
ガイアポリス （エレイン・シー）	10,361	G.M.C.みやさん	ALLパスワード 連射有　未使用
★ガイアポリス （ガラハッド）	10,514	G.M.C.みやさん	ALLパスワード 連射有　未使用
マーシャルチャンピオン （ボビー）	389,300	F.A.N.G-D²-NBF	ALL 連射有
ゼロチーム （スピード）	5,061,970	G.M.C.ぱんだ	最終面ボス 連射有
魔法大作戦 （チッタ）	2,478,050	G.M.C.R-I	2-5（R 11）
★魔法大作戦 （ミヤモト）	2,744,690	G.M.C.R-I	2-5（R 11）
魔法大作戦 （ボーンナム）	2,151,800	G.M.C.R-I	2-4（R 10）

ホワイトハウス箱崎店　福岡
福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル　☎092-641-9415

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトランナーズ （中国コース）	3'26"48	WGFC-もつなべ	1人PLAY スピードバスター
アウトランナーズ （香港コース）	3'29"54	WGFC-MLK	1人PLAY マッドパワー
マーシャルチャンピオン	344,100	人生最後のゲーム? うーきー会長	ALL ボビー使用
ワールドヒーローズ2 （マッスルパワー）	9,010,600	WGFC-MLK	ALL 連付
ワールドヒーローズ2 （ハンゾウ）	7,416,500	F.A.N.G- CCC	ALL 連付
ワールドヒーローズ2 （マッドマン）	6,168,500	なかじゃ　やちょ先生 召還希望	ALL 連付
戦国エース （天外）	1,695,300	WGFC-MLK	ALL 連付
戦国エース （アイン）	1,612,400	G.M.C.DURAN	ALL 連付
戦国エース （犬王丸）	1,219,500	気合が全々はいって ない男　W-HRK	2-5 連付
★ナックルヘッズ （ブラッドブェイク）	2,602,700	三縦沢恥を応援する 会　会員　はいご	ALL 連付

サブカルチュア　福岡
福岡県筑紫野市二日市宮田町581-6　☎092-922-6616

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦国エース （こより　連付）	1,794,000	シューターデビュー したいな	2周ALL 風神×2
ワールドヒーローズ2 （マッスル　連付）	9,219,400	KNI	ALL P×22 D×0
大王	5,840,900	ラピスペンダント DOS	連付 2-7
マーシャルチャンピオン （ケイオス）	362,700	DNAだって好き ですよ　KID	ALL P×? D×1
マーシャルチャンピオン （テイティ）	285,700	剣ちゃん	ALL P×4 D×0
ガイアポリス （エレイン・シー）	10,311	サブカルに永住か? ICE	1CALL
ぷよぷよ （ふつうスタート）	941,709	NAM	ALL レバー技 B 760
ワールドヒーローズ2 （リョウコ連付）	7,641,600	金がなくなった OYA-GT	ALL P×12 D×1
戦国エース （こより　連付）	1,781,000	このゲームいや すぎる EST	ALL たぬき1 風神×2

ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャデラックス	1,967,600	ダン・リッチ	パワー全開だ!
牌砦	860,500	よしふみ	
ぷよぷよ	526,646	ウゴウゴ・ルーガ野郎	
天地を喰らうII （関羽）	1,964,300	ムーミン・パパ	
天地を喰らうII （黄忠）	1,996,800	ごくらく・ごくらく	
ファイターズヒストリー （サムチャイ）	1,001,200	えびせん・古賀	
バーチャレーシング	2'36"29	セガ坊	ダントツだ
餓狼伝説2 （山田十平衛）	909,600	ジャイアント・小林	
V・\	4,262,450	C-C-9	ジャン
マクロス	1,686,500	ワニワニ・パニック	

タイトーイン６０８　トロン　沖縄
沖縄県那覇市安里2-4-2　☎098-862-9931

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦国エース （アイン）	741,300	妹はハンバーガーを 買いに行っていた	2-1
戦国エース	817,400	ワシはあばれんぼう ずだ	2-2
クイズ人生劇場	393,000	ちなつのシュート	中学生 83.7%
ワールドヒーローズ2 （リョウコ）	2,226,600	あやしすぎるぜ ラスプーチン	
グリッドシーカー （F-14X）	1,118,020	UZU	ALL
グリッドシーカー （B-2AT）	1,613,060	ASO	ALL
ゼビウス	2,512,340	RAIKA	

●ゲームスポットパスカル（岡山）

★当店は1F～3Fまでオール50円。新製品もまあまあ入ってきます。ヒマがあったら遊びにきてください。

担当　RVS-GUN人の弟子

●ゲームセンター遊ingジャンプ（山口）

★要望が多ければ，今さらながら『ぷよぷよ』大会を行ないたいと思います。それと，入れてほしいゲームがあったら，どんどん店長のおじさんに言ってください。

（担当　しいてい）

●PC高松（香川）

★『ワルキューレの伝説』と『ザ・リターン・オブ・イシター』，と『スプラッターハウス』など懐かしいゲームを用意しております。

●WTT高松（香川）

★今月から参加させていただくことになりました。今後ともよろしくお願いいたします。

（店員一同）

・ビデオゲーム・
CLASSIC GUIDE（クラシック ガイド）
君よ，オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

ビデオゲーム中古基板情報

ゲーム基板

アイレム

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
海底大戦争	98,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
海底大戦争	80,000円	'93年	シューティング	有	有		(有)テクナート
アンダーカバーコップス	58,000円	'92年	アクション	有	有		(株)メッセサンオー
アンダーカバーコップス	50,000円	'92年	アクション	有	有		(有)テクナート
フック	45,000円	'92年	アクション	有	有		サン・カンパニー
アンダーカバーコップス	45,000円	'92年	アクション	有	有		サン・カンパニー
アンダーカバーコップス	45,000円	'92年	アクション	有	有		幻夢幻夢
R・タイプLEO	45,000円	'91年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
R・タイプLEO	35,000円	'92年	シューティング	有	有		ユニオン2★プロトワン
R・タイプLEO	35,000円	'92年	シューティング	有	有		(有)テクナート
R・タイプLEO	30,000円	'93年	シューティング	有	有		(株)キョーワインターナショナル
エアデュエル	25,000円	'90年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
ロードランナー	25,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
最後の忍道	22,000円	'89年	アクション	有	有		(株)キョーワインターナショナル
ガンホーキ	20,000円	'92年	シューティング	有	有		(株)キョーワインターナショナル
クイズココロジー	20,000円	'92年	クイズ	有	有		幻夢幻夢
ロードランナーII	20,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
剣豪	18,000円	'91年	アクション	有	有		(株)キョーワインターナショナル
サンダーブラスター	18,000円	'91年	シューティング	有	有		(株)キョーワインターナショナル
ガンフォース	18,000円	'年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
R・タイプII	18,000円	'89年	シューティング	有	有		(株)メッセサンオー
ガンフォース	15,000円	'91年	アクション	有	有		(株)キョーワインターナショナル
イメージファイト	15,000円	'88年	シューティング	有	有		レクトロン
R・タイプII	15,000円	'年	シューティング	有	有		ユニオン2★プロトワン
イメージファイト	15,000円	'88年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
ガンフォース	15,000円	'91年	シューティング	有	有		(有)テクナート
剣豪	15,000円	'90年	アクション	有	有		(有)テクナート
R・タイプII	13,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
ギャロップ	12,000円	'91年	シューティング	有	有		(有)富貴商会
イメージファイト	10,000円	'90年	シューティング	有	有		(株)キョーワインターナショナル
ギャロップ	10,000円	'91年	シューティング	有	有		アップル(株)ママトップ内
ボンバーマン	9,800円	'年		有	有		ソフトランド秀和
ギャロップ	9,000円	'91年	シューティング	有	有		サン・カンパニー
R・タイプ	8,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
R・タイプ	8,000円	'87年	アクション	有	有	税込	イエローバッグ
大工の源さん	8,000円	'90年	アクション	有	有	税込	イエローバッグ

アトラス

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ブレイゾン	13,800円	'92年	シューティング	有	有		(有)富貴商会

SNK

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ASO	18,000円	'年	シューティング	有	有		ユニオン2★プロトワン
餓狼伝説2	18,000円	'年	アクション				マガジンガレージ
ストリートスマート	15,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
ASO	15,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
スカイソルジャー	10,000円	'89年	シューティング	有	有		(有)テクナート
龍虎の拳	10,000円	'年	アクション				マガジンガレージ
ワールドヒーローズ	10,000円	'年	アクション				マガジンガレージ
キングオブモンスターズ2	8,000円	'年	アクション			業務用ネオジオ	マガジンガレージ
クロスソード	7,000円	'年	アクション			業務用ネオジオ	マガジンガレージ
2020年スーパーベースボール	7,000円	'年	スポーツ			業務用ネオジオ	マガジンガレージ
クイズ大捜査線	7,000円	'年	クイズ			業務用ネオジオ	マガジンガレージ
スラッシュラリー	7,000円	'年	カーレース			業務用ネオジオ	マガジンガレージ
クイズ迷探偵ネオジオ	7,000円	'年	クイズ			業務用ネオジオ	マガジンガレージ
戦国伝承	6,000円	'年	アクション			業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ゴーストパイロット	6,000円	'年	シューティング			業務用ネオジオ	マガジンガレージ
バーニングファイト	6,000円	'年	アクション			業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ゴールドメダリスト	5,000円	'88年	スポーツ	有	有	パネル付	アップル(株)ママトップ内
龍虎の拳	5,000円	'92年	アクション	有	有	業務用ネオジオ	(有)テクナート
クロスソード	5,000円	'91年	アクション	有	有	業務用ネオジオ	(有)テクナート
餓狼伝説	5,000円	'92年	アクション	有	有	業務用ネオジオ	(有)テクナート
戦国伝承II	5,000円	'93年	アクション	有	有	業務用ネオジオ	(有)テクナート
エイトマン	5,000円	'年	アクション			業務用ネオジオ	マガジンガレージ
みなさんのおかげ	5,000円	'年	麻雀			業務用ネオジオ	マガジンガレージ
サイバーリップ	5,000円	'年	シューティング			業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ザ・スーパースパイ	5,000円	'年	アクション			業務用ネオジオ	マガジンガレージ
キングオブザモンスターズ	5,000円	'年	アクション			業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ニンジャコンバット	5,000円	'年	アクション			業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ライディングヒーロー	5,000円	'年	カーレース			業務用ネオジオ	マガジンガレージ
あしたのジョー伝説	5,000円	'年	アクション			業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ASO II	5,000円	'年	シューティング			業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ナム1975	5,000円	'年	シューティング			業務用ネオジオ	マガジンガレージ
マジシャンロード	4,000円	'年	アクション			業務用ネオジオ	マガジンガレージ
ベースボールスターズ	3,000円	'年	スポーツ			業務用ネオジオ	マガジンガレージ

カネコ

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
富士山バスターズ	35,000円	'92年	アクション	有	有		(有)テクナート

カプコン

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ロストワールド	200,000円	'年	アクション	有	有	純生パネル付	ユニオン2★プロトワン
パニッシャー	180,000円	'93年	アクション	有	有		(有)テクナート
ストライダー飛竜	168,000円	'88年		有	有	新品	ソフトランド秀和
ストライダー飛竜	165,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
パニッシャー	158,000円	'93年		有	有		ソフトランド秀和
天地を喰らうII	155,000円	'92年	アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
ストリートファイターIIダッシュターボ	150,000円	'93年	アクション	有	有		(株)キョーワインターナショナル
ストリートファイターIIダッシュターボ	150,000円	'93年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
キャデラックス	150,000円	'93年	アクション	有	有		(有)テクナート
ストリートファイターIIダッシュターボ	149,900円	'93年		有	有		ソフトランド秀和
天地を喰らうII	148,000円	'93年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
ロストワールド	148,000円	'88年	アクション	有	有	P付	ソフトショップ☆マリオ
天地を喰らうII	145,000円	'92年	アクション	有	有		(有)テクナート
ストリートファイターIIダッシュターボ	140,000円	'92年	アクション	有	有		幻夢幻夢
ストリートファイターIIダッシュターボ	135,000円	'92年	アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
ストリートファイターIIダッシュターボ	135,000円	'92年	アクション	有	有		(有)テクナート
キャデラック	128,000円	'93年		有	有		ソフトランド秀和
ストリートファイターIIダッシュターボ	128,000円	'年	アクション				マガジンガレージ
ストリートファイターIIダッシュターボ	110,000円	'92年	アクション	有	有		(有)富貴商会
ストリートファイターIIダッシュ	100,000円	'92年	アクション	有	有		(株)キョーワインターナショナル
ストリートファイターIIダッシュ	100,000円	'年	アクション	有	有	ダッシュ→ターボ¥53,000	ユニオン2★プロトワン
ストリートファイターIIダッシュ	98,000円	'92年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
ストリートファイターIIダッシュ	85,000円	'92年	アクション	有	有		幻夢幻夢
天地を喰らう	85,000円	'89年	アクション	有	有		(株)メッセサンオー
キャプテンコマンド	78,000円	'92年		有	有		ソフトランド秀和
バース	70,000円	'92年	アクション	有	有		幻夢幻夢
ナイツオブブラウンド	68,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
キャプテンコマンド	65,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
フック	65,000円	'93年	アクション	有	有		幻夢幻夢
ストリートファイターIIダッシュ	65,000円	'92年	アクション	有	有		(有)テクナート
キングオブドラゴン	59,800円	'91年		有	有		ソフトランド秀和
ストリートファイターII	58,000円	'91年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
キャプテンコマンド	50,000円	'91年	アクション	有	有		幻夢幻夢
マジックソード	50,000円	'90年	アクション	有	有		幻夢幻夢
USネイビー	50,000円	'90年	アクション	有	有		幻夢幻夢
ストリートファイターII	45,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
ナイツオブザラウンド	45,000円	'92年	アクション	有	有		幻夢幻夢
戦場の狼II	45,000円	'90年	アクション	有	有		幻夢幻夢
ファイナルファイト	42,000円	'89年	アクション	有	有		幻夢幻夢
USネイビー	42,000円	'90年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
ストリートファイターII	40,000円	'91年	アクション	有	有		幻夢幻夢
ストリートファイターII	40,000円	'91年	アクション	有	有		(有)テクナート

ビデオゲーム中古基板情報

ストリートファイターII	40,000円	'91年	格闘	有	有	CPシステム	カナヤ商会
ストリートファイターII	39,900円	'92年		有	有		ソフトランド秀和
ファイナルファイト	39,000円	'89年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
ストリートファイターII	38,000円	'91年	アクション	有	有		㈱メッセサンオー
ストリートファイターII	35,000円	'91年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
魔界村	35,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
ストリートファイター	30,000円	'90年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
ファイナルファイト	30,000円	'89年	アクション	有	有		㈲テクナート
虎への道	24,000円	'87年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
サイドアーム	20,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
サイドアーム	15,000円	'年	シューティング	有	有		ユニオン2★プロトワン
ソンソン	13,000円	'84年	アクションシューティング	有	有		カナヤ商会
F-1ドリーム	4,000円	'88年	レース	有	有		アップル㈱ママトップ内
クイズ殿様の野望	4,000円	'年	クイズ	有	有		幻夢幻夢

コナミ

マーシャルチャンピオン	130,000円	'93年	アクション	有	有		㈲テクナート
マーシャルチャンピオン	128,000円	'93年	アクション				マガジンガレージ
ガイアポリス	100,000円	'93年	アクション	有	有		㈲テクナート
ミスティックウォリアーズ	78,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
ミスティックウォリアーズ	55,000円	'92年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
ウェックルマン	38,000円	'86年	カーレース	有	有	コンボAV対応	㈱キョーワインターナショナル
ロックンロープ	38,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
GIジョー	38,000円	'92年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
グラディウスII	38,000円	'88年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
ゼクセクス	35,000円	'91年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ゼクセクス	30,000円	'90年		有	有	新品	ソフトランド秀和
グラディウスII	30,000円	'88年	シューティング	有	有		㈲テクナート
サラマンダ	30,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
出たな!ツインビー	30,000円	'91年	シューティング	有	有		カナヤ商会
グラディウスII	28,000円	'年	シューティング	有	有		ユニオン2★プロトワン
グラディウスII	28,000円	'88年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
サンダークロスII	27,000円	'91年	シューティング	有	有		㈱メッセサンオー
ゼクセクス	26,000円	'年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
グラディウスII	25,000円	'88年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
グラディウス	25,000円	'年	シューティング	有	有		ユニオン2★プロトワン
グラディウスIII	25,000円	'89年	シューティング	有	有		㈲テクナート
パロディウスだ!	24,900円	'年		有	有		ソフトランド秀和
出たな!ツインビー	23,900円	'年		有	有		ソフトランド秀和
出たな!ツインビー	23,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
パロディウスだ!	23,000円	'89年	シューティング	有	有		㈱キョーワインターナショナル
パロディウスだ!	23,000円	'90年	シューティング	有	有		サン・カンパニー
出たな!ツインビー	23,000円	'91年	シューティング	有	有		サン・カンパニー
ゼクセクス	23,000円	'年	シューティング	有	有		ユニオン2★プロトワン
サラマンダ	22,000円	'年	シューティング	有	有		ユニオン2★プロトワン
ライフフォース	22,000円	'年	シューティング	有	有		ユニオン2★プロトワン
出たな!ツインビー	20,000円	'年	シューティング	有	有		ユニオン2★プロトワン
A-JAX	20,000円	'年	シューティング	有	有		ユニオン2★プロトワン
トライゴン	20,000円	'年	シューティング	有	有		ユニオン2★プロトワン
クライムファイターズ	20,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
サンダークロスII	18,000円	'年	シューティング	無	有		サン・カンパニー
グラディウスIII	18,000円	'89年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
マーシャルチャンピオン	17,800円	'年		有	有		ソフトランド秀和
フラックアタック	14,000円	'87年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
ハイパーオリンピック	13,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
ファイナライザー	10,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ローラーゲームズ	8,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
Mr.ゴエモン	7,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
ローラーゲームズ	4,000円	'91年	アクション	有	有		アップル㈱ママトップ内

サン電子

ぺったんピュー	98,000円	'84年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ

ジャレコ

サイバトラー	40,000円	'92年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
ぶたさん	25,000円	'87年	アクション	有	有		幻夢幻夢
ソルダム	25,000円	'92年	パズル	有	有		㈲テクナート
プラスアルファ	22,000円	'90年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
サンダーフープ	20,000円	'92年	アクション	有	有	海外ゲーム	サン・カンパニー
ロッドランド	20,000円	'88年	アクション	有	有	メガシステムサブ	レクトロン
プラスアルファー	20,000円	'89年	シューティング	有	有	メガシステムサブ	レクトロン
ファンタズム	20,000円	'91年	アクション	有	有	メガシステムサブ	レクトロン
EDF	15,000円	'91年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ファンタズム	10,000円	'年	アクション	無	有	サブ¥5,000	サン・カンパニー
E.D.F	9,000円	'91年	シューティング	有	有		アップル㈱ママトップ内
魔界伝説	8,000円	'88年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル

セイブ開発

ゼロチーム	98,000円	'93年	アクション	有	有		㈲テクナート
雷電	30,000円	'90年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
パニックロード	5,000円	'86年	ピンボール	有	有		幻夢幻夢

セガ

ゴールデンアックスII	125,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
ダークエッジ	125,000円	'93年	アクション	有	有		㈲テクナート
ゴールデンアックスII	100,000円	'92年	アクション	有	有		㈲テクナート
アラビアンファイト	100,000円	'92年	アクション	有	有	システム32	カナヤ商会
ダークエッジ	90,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
アラビアンファイト	90,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
ゲイングランド	85,000円	'年	シューティング	有	有	システム24	カナヤ商会
SDI	75,000円	'87年	シューティング	有	有	SYS16BPJハーネス付	カナヤ商会
カロリー君VSモグラニアン	68,000円	'86年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
コラムス	45,000円	'90年	パズル	有	有		幻夢幻夢
コットン	34,000円	'89年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
ジャンプバグ	32,000円	'81年	アクションシューティング	有	有		カナヤ商会
カルテット	30,000円	'86年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
青春スキャンダル	28,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
ファンタジーゾーン	28,000円	'年	シューティング	有	有		ユニオン2★プロトワン
ファンタジーゾーン	28,000円	'86年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
シャドーダンサー	25,000円	'90年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
アレックスキッド	25,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
テトリス	25,000円	'88年	パズル	有	有		幻夢幻夢
ゴールデンアックス	25,000円	'89年	アクション	有	有		㈲テクナート
モンスターレア	25,000円	'88年	アクションシューティング	有	有	システム16B	カナヤ商会
スケ番雀士竜子	22,000円	'89年	麻雀	有	有		㈱キョーワインターナショナル
テトリス	22,000円	'88年	パズル	有	有		ソフトショップ☆マリオ
ボナンザブラザース	20,000円	'年	アクション	有	有		レクトロン
ファンタジーゾーン	20,000円	'86年	シューティング	有	有		㈲テクナート
DDクルー	18,000円	'92年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
クラッチヒッター	18,000円	'84年	野球	有	有		ソフトショップ☆マリオ
クイズ殿下に立ってなさい	15,000円	'年	クイズ	有	有		幻夢幻夢
コラムスII	12,000円	'年	パズル	有	有		幻夢幻夢
フラッシュポイント	6,000円	'89年	パズル	有	有		アップル㈱ママトップ内

タイトー

アースジョーカー	90,000円	'93年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ダイノレックス	65,000円	'92年	アクション	有	有		㈲テクナート
ダイノレックス	60,000円	'年	アクション	有	有	SUB¥25,000	ユニオン2★プロトワン
プリルラ	60,000円	'年	アクション	有	有	SUB¥25,000	ユニオン2★プロトワン
メタルブラック	55,000円	'年	シューティング	有	有	SUB¥20,000	ユニオン2★プロトワン
メタルブラック	55,000円	'91年	アクション	有	有		幻夢幻夢
メタルブラック	55,000円	'92年	シューティング	有	有	FIIシステム	カナヤ商会
ガンフロンティア	55,000円	'91年	シューティング	有	有	FIIシステム	カナヤ商会
ダイノレックス	55,000円	'92年	格闘	有	有	FIIシステム	カナヤ商会
ガンフロンティア	53,000円	'年	シューティング	有	有	SUB¥18,000	ユニオン2★プロトワン
ガンフロンティア	50,000円	'91年	シューティング	有	有		㈲テクナート
ライディングファイト	48,000円	'93年	アクション	有	有		㈱キョーワインターナショナル
メタルブラック	48,000円	'91年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
ミズバク大冒険	45,000円	'90年	アクション	有	有		㈲テクナート
メタルブラック	44,900円	'年		有	有		ソフトランド秀和
サイバリオン	42,000円	'88年	アクション	有	有	P付	ソフトショップ☆マリオ
ダイノレックス	40,000円	'92年	アクション	有	有		幻夢幻夢
ダライアスII (2面)	38,000円	'87年	シューティング	有	有	2→1面切換SW付	㈱キョーワインターナショナル
F2マザー (大)	35,000円	'90年				システム基板のみ	㈱キョーワインターナショナル
ダライアス	30,000円	'87年	シューティング	有	有	3→1面切換SW付	㈱キョーワインターナショナル
ダライアスII (3面)	30,000円	'87年	シューティング	有	有	3→1面切換SW付	㈱キョーワインターナショナル
F2マザー (小)	30,000円	'90年				システム基板のみ	㈱キョーワインターナショナル
べんべろべえ	30,000円	'84年	アクション	有	有	税込	イエローバッグ
バブルボブル	30,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
FIIボード	30,000円	'年				システム基板	ソフトショップ☆マリオ
ハレーズコメット	28,000円	'89年	シューティング				ソフトショップ☆マリオ
ゆうゆのクイズでGO!GO!	26,000円	'90年	クイズ	有	有		㈱メッセサンオー
プリルラ	25,000円	'92年	アクション	有	有	F2サブボード	レクトロン
キャメルトライ	22,000円	'年	パズル	有	有	F-2サブセンサー付	レクトロン
ルナーク	20,000円	'91年	アクション	有	有	F-2サブ	レクトロン
ガンフロンティア	20,000円	'91年	シューティング	有	有	F-2サブ	レクトロン
W.G.P	18,000円	'88年	バイクレース	有	有	コンボAV対応	㈱キョーワインターナショナル
MJ-12	18,000円	'年	シューティング	有	有	F-2サブ	レクトロン
アルカノイド	15,000円	'86年	パズル	有	有	P付	ソフトショップ☆マリオ
スーパークイックス	15,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
カダッシュ	13,800円	'90年	アクション	有	有		㈲富貴商会
エンフォース	12,000円	'89年	シューティング	有	有	コンボAV対応	㈱キョーワインターナショナル
ヒットジアイス	10,000円	'90年	アイスホッケー	有	有		アップル㈱ママトップ内
ハレーズコメット	10,000円	'86年	シューティング	有	有	税込	イエローバッグ
クイズTV合衆国Q&Q	8,000円	'年	クイズ	有	有		幻夢幻夢
クイズDNAの反乱	8,000円	'92年	クイズ	有	有		幻夢幻夢

ダイナックス

ドラゴンパンチ	12,000円	'年	パズル	有	有		幻夢幻夢

タツミ

ビッグファイト	65,000円	'92年	アクション	有	有		幻夢幻夢

データイースト

ファイターズヒストリー	155,000円	'93年	アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
ファイターズヒストリー	120,000円	'92年	アクション	有	有		幻夢幻夢
ファイターズヒストリー	110,000円	'93年	アクション	有	有		㈲テクナート
ファイターズヒストリー	99,800円	'年		有	有		ソフトランド秀和
グレートラグタイムショー	39,000円	'年		有	有	新品	ソフトランド秀和
ウルフファング	34,900円	'年		有	有		ソフトランド秀和

ビデオゲーム中古基板情報

ウルフファング	30,000円	'92年	シューティング	有	有		(有)テクナート
デスブレイド	30,000円	'91年	格闘	有	有		カナヤ商会
ダークシールII	30,000円	'92年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ダークシールII	29,800円	'年		有	有		ソフトランド秀和
ウルフファング	28,000円	'92年	アクション	有	有		幻夢幻夢
ドラゴン忍者	25,000円	'88年	アクション	有	有		(株)キョーワインターナショナル
ダークシールII	20,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
シークレットエージェント	18,000円	'86年	アクション	有	有		(株)キョーワインターナショナル
ポケットギャル	18,000円	'87年	ビリヤード	有	有		(株)キョーワインターナショナル
タンブルポップ	18,000円	'年	アクション	有	有		幻夢幻夢
ファンキージェット	13,800円	'91年	アクション	有	有		(有)富貴商会
ダーウィン4078	8,000円	'86年	シューティング	有	有		(株)キョーワインターナショナル
空手道	5,000円	'84年	アクション	有	有	税込	イエローバッグ
SRD	3,000円	'88年	シューティング	有	有		アップル(株)ママトップ内

テクノスジャパン

WWFレッスルフェスト	15,000円	'91年	プロレス	有	有	テクモ	(有)テクナート
WWFレッスルフェスト	12,800円	'年		有	有		ソフトランド秀和
WWFレッスルファイト	10,000円	'91年	アクション	有	有	税込	イエローバッグ
WWFスーパースターズ	10,000円	'89年	アクション	有	有	税込	イエローバッグ
ダブルドラゴンII	10,000円	'89年	アクション	有	有		幻夢幻夢
コンバットライブス	10,000円	'年	アクション				マガジンガレージ
WWFスーパースターズ	9,800円	'年		有	有		ソフトランド秀和
ダブルドラゴンII	8,000円	'89年	アクション	有	有		(株)キョーワインターナショナル
ダブルドラゴン	7,000円	'年	アクション				マガジンガレージ
WWFスーパースターズ	6,000円	'91年	アクション	有	有		(株)キョーワインターナショナル
ダブルドラゴン	5,000円	'88年	アクション	有	有		(株)キョーワインターナショナル
ダブルドラゴンIII	5,000円	'90年	アクション	有	有		(株)キョーワインターナショナル
ダブルドラゴン	5,000円	'87年	アクション	有	有	税込	イエローバッグ
ダブルドラゴンIII	5,000円	'90年	アクション	有	有	税込	イエローバッグ
西遊降魔録	5,000円	'年					マガジンガレージ
コンバットライブス	3,000円	'90年	アクション	有	有	税込	イエローバッグ
熱血高校ドッチボール	3,000円	'年	スポーツ	有	有		幻夢幻夢

テクモ

雷電	45,000円	'90年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
ファイナルスターフォース	40,000円	'92年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
ファイナルスターフォース	40,000円	'92年	シューティング	有	有		(有)テクナート
忍者龍剣伝	18,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
忍者龍剣伝	15,000円	'90年	アクション	有	有		(株)キョーワインターナショナル
忍者龍剣伝	15,000円	'89年	アクション	有	有		(有)テクナート
S.T.G	13,800円	'91年	シューティング	有	有		(有)富貴商会
ワールドカップサッカー90	10,000円	'90年	スポーツ	有	有		(株)キョーワインターナショナル
クイズ学園パラダイス	9,000円	'年	クイズ	有	有		幻夢幻夢
クイズDNAの反乱	2,000円	'92年	クイズ	有	有		アップル(株)ママトップ内

東亜プラン

ナックルバッシュ	158,000円	'93年	アクション	有	有		(有)テクナート
V・V	45,000円	'年	シューティング	有	有	新品	サン・カンパニー
V・V	45,000円	'92年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
テキパキ	40,000円	'年	パズル	有	有		幻夢幻夢
V・V	38,000円	'93年	シューティング	有	有		(株)キョーワインターナショナル
達人王	30,000円	'92年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
達人王	29,000円	'90年	シューティング	有	有		ソフトショップ☆マリオ
ドギューン	28,000円	'92年	シューティング	有	有		(株)キョーワインターナショナル
ドキューン	28,000円	'92年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
ドギューン	25,000円	'92年	シューティング	有	有		(有)テクナート
アウトゾーン	22,000円	'90年	シューティング	有	有		(株)メッセサンオー
ヴィマナ	20,000円	'91年	シューティング	有	有		(株)キョーワインターナショナル
ヴィマナ	15,000円	'92年	シューティング	有	有		(有)テクナート

ナムコ

ワルキューレの伝説	148,000円	'89年	アクションシューティング	有	有	システムII	カナヤ商会
ファイネストアワー	148,000円	'89年	アクションシューティング	有	有	システムII	カナヤ商会
未来忍者	130,000円	'88年	アクションシューティング	有	有	システムII	カナヤ商会
ワルキューレの伝説	120,000円	'87年	アクション	有	有		(株)キョーワインターナショナル
リブルラブル	120,000円	'年	アクション	有	有	ハーネス付	ユニオン2★プロトワン
ワルキューレの伝説	115,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
グロブダー	100,000円	'年	シューティング	有	有		ユニオン2★プロトワン
ドルアーガの塔	80,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
フォゾン	75,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
ドラゴンセイバー	70,000円	'89年	シューティング	有	有	ロムキット 5,000	(株)キョーワインターナショナル
コズモギャングザビデオ	65,000円	'92年	シューティング	有	有		(株)メッセサンオー
コズモギャングザパズル	58,000円	'年	パズル	有	有		ユニオン2★プロトワン
ナックルヘッズ	49,800円	'年		有	有		ソフトランド秀和
ドルアーガの塔	49,000円	'84年	アクション	無	有		ソフトショップ☆マリオ
ワルキューレの伝説	48,000円	'89年	アクション	有	有	システムIIROMニューバージョン	レクトロン
ワルキューレの伝説	48,000円	'89年	アクション	有	有	ロムキット	ソフトショップ☆マリオ
F/A	48,000円	'92年	シューティング	有	有		カナヤ商会
メルヘンメイズ	45,000円	'88年	アクションシューティング	有	有	システムI	カナヤ商会
ドルアーガの塔	40,000円	'84年	アクション	有	有		幻夢幻夢
パックマニア	40,000円	'87年	アクション	有	有	システムI	カナヤ商会
スプラッターハウス	39,000円	'88年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
コズモギャングザパズル	38,000円	'年		有	有		ソフトランド秀和
ドラゴンスピリット	38,000円	'年	シューティング	有	有		ユニオン2★プロトワン
ローリングサンダー	38,000円	'86年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
F/A	35,500円	'年		有	有		ソフトランド秀和
フェリオス	35,000円	'89年	シューティング	有	有	システムIIROM	レクトロン
スプラッターハウス	35,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
コズモギャングザパズル	35,000円	'93年	パズル	有	有		(有)テクナート
F/A	35,000円	'92年	シューティング	有	有		(有)テクナート
コズモギャングザパズル	32,000円	'93年	パズル	有	有		ソフトショップ☆マリオ
アサルト	30,000円	'88年	シューティング	有	有	システムIIEP-ROMタイプ	レクトロン
アサルトプラス	30,000円	'88年	シューティング	有	有	システムIIEP-ROMタイプ	レクトロン
F/A	30,000円	'92年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
スプラッターハウス	30,000円	'89年	アクション	有	有		(株)メッセサンオー
エクスバニヤ	29,800円	'年		有	有		ソフトランド秀和
源平討魔伝	29,000円	'年	アクション	有	有		ユニオン2★プロトワン
源平討魔伝	28,000円	'86年	アクション	有	有		ソフトショップ☆マリオ
未来忍者	25,000円	'88年	アクション	有	有	システムIIROM	レクトロン
メルヘンメイズ	25,000円	'年	アクション	有	有	システムIROM	レクトロン
エクスバニア	25,000円	'92年	アクション	有	有		幻夢幻夢
コスモギャングザパズル	20,000円	'93年	パズル	有	有		(株)キョーワインターナショナル
エクスバニア	20,000円	'93年	アクション	有	有		(株)キョーワインターナショナル
オーダイン	20,000円	'88年	シューティング	有	有	システムIIROM	レクトロン
スプラッターハウス	20,000円	'88年	アクション	有	有	システムIROM	レクトロン
クイズ魔Q大冒険	20,000円	'92年	クイズ	有	有		幻夢幻夢
エクスバニア	20,000円	'93年	アクション	有	有		(有)テクナート
クイズ魔Q大冒険	18,000円	'年	クイズ	有	有		ユニオン2★プロトワン
クイズ魔Q大冒険	15,500円	'年		有	有		ソフトランド秀和
タンクフォース	15,000円	'90年	シューティング	有	有	ロムキット 7,000	(株)キョーワインターナショナル
ドラゴンセイバー	15,000円	'90年	シューティング	有	有	ナムコシステムIIROM	レクトロン
マーベルランド	15,000円	'90年	アクション	有	有	システムIIROM	レクトロン
クイズ魔Q大冒険	15,000円	'92年	クイズ	有	有		(有)テクナート
タンクフォース	13,800円	'92年	シューティング	有	有		(有)富貴商会
タンクフォース	12,000円	'91年	シューティング	有	有		(株)メッセサンオー
システムI	10,000円	'87年		無	無	システム基板のみ	サン・カンパニー
ランパート	8,000円	'91年	シミュレーション	有	有		幻夢幻夢
クラックス	4,000円	'89年	ブロック	有	有		アップル(株)ママトップ内

日本物産

セーラーウォーズ	133,000円	'93年	麻雀	有	有		(有)テクナート

バンプレスト

マクロスII	178,000円	'93年	シューティング	有	有		(有)テクナート
マクロス	30,000円	'92年	シューティング	有	有		(有)テクナート
ウルトラマン倶楽部	13,800円	'92年	アクション	有	有		(有)富貴商会
SDガンダム	10,000円	'91年	アクション	有	有		(有)テクナート
ウルトラマン	5,800円	'年		有	有		ソフトランド秀和

ビデオシステム

ソニックウイングス	35,000円	'年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
F-1グランプリII	25,000円	'92年	カーレース	有	有		幻夢幻夢
F-1グランプリII	25,000円	'92年	カーレース	有	有		(有)テクナート
F-1グランプリII	19,800円	'92年	カーレース	有	有		(有)富貴商会
クイズ18禁	15,000円	'年	クイズ	有	有		幻夢幻夢
F-1グランプリ	12,000円	'年	カーレース	有	有		幻夢幻夢
F-1グランプリ	10,000円	'91年	カーレース	有	有		(有)テクナート
スーパーバレーボール	3,000円	'89年	スポーツ	有	有		幻夢幻夢

ミッチェル

チャタンヤラクーシャンク	40,000円	'92年	アクション	有	有		幻夢幻夢

メトロ

スカイアラート	13,800円	'92年	シューティング	有	有		(有)富貴商会

UPL

忍者くん阿修羅の章	25,000円	'年	シューティング	有	有		ユニオン2★プロトワン
シュトラール	20,000円	'年	シューティング	有	有		ユニオン2★プロトワン
タスクフォースハリヤー	18,000円	'年	シューティング	有	有		幻夢幻夢
アクロバットミッション	12,000円	'88年	シューティング	有	有		(株)キョーワインターナショナル
オメガファイター	10,000円	'89年	シューティング	有	有		(株)キョーワインターナショナル
アトミックロボキット	6,000円	'87年	シューティング	有	有		(株)キョーワインターナショナル

■アップル 〒420 静岡県静岡市東千代田1-7-8 (株)ママトップ内 ☎054-263-2406
■富貴商会 〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル3F ☎075-595-1136
■イエロゥバッグ 〒600 京都市下京区七条河原町西入南側 KSビル1F ☎075-343-4860
■(有)テクナート 〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F ☎06-643-7641
■サン・カンパニー 〒215 神奈川県川崎市麻生区東百合丘2-20-11 ☎044-954-9459
■(株)キョーワインターナショナル 〒141 東京都品川区西品川2-6-3 ☎03-3448-8070
■メッセサンオー 〒101 東京都千代田区外神田3-14-8 ☎03-3255-3453
■ソフトショップ★マリオ 〒390 長野県松本市あがた1-2-16 ☎0263-36-5536
■幻夢幻夢 〒578 大阪府東大阪市高井田本通5-2 ☎06-783-7855
■ソフトランド秀和 〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9 ☎06-649-7177
■カナヤ商会 〒532 大阪市淀川区東三国2-28-10 ☎06-395-0272
■ユニオン2★プロトワン 〒556 大阪市浪速区日本橋4-9-13 SEMビル3F ☎06-649-4080
■レクトロン 〒578 大阪府東大阪市西鴻池町1-14-13 ☎06-747-2028
■マガジンガレージ 〒480-01 愛知県丹羽郡扶桑町柏森天神98 ☎0587-92-0808

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com (Used Computer＝中古パソコン機器) を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，その他の項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすの数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-286NOTE F	69,800円	有	有	無	有	3	保証3ケ月	９８ＢＯＸ
PC-9801T	498,000円	有	有	有	有	5		㈱ジャルク
PC-9821Ap/M7	418,000円	有	有	有	有	5		㈱ソフマップ5号店1F
PC-9801NA120/c	375,000円	有	無	有	有	4	期間限定	㈱ソフマップ秋葉原3号店3F
PC-9801NA40／C	340,000円	有	無	有	有	4	限定5台	㈱ソフマップ秋葉原3号店3F
PC-9801NA40/C	339,800円	有	有	有	有	5	未開封品	㈱アイ・ツー東京店
PC-9801NA/C	309,800円	有	有	有	有	5	未開封品	㈱アイ・ツー東京店
PC-9801NA/C	309,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-9801BA/U6	244,800円	有	有	有	有	5	品薄	㈱ソフマップ本店7F
PC-9821/S2	238,000円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801Ae/U2	228,000円	有	有	有	有	5		フレックス四日市
PC-9801NA	228,000円	有	有	有	有	5	上越店在庫	ＪＡＭ上越
PC-9801NS/T80	198,000円	有	有	有	有	5		㈱メディアショップハイランド
PC-9821モデルS1	197,800円	有	有	有	有	4		㈱ソフマップ秋葉原3号店3F
PC-9801DA7	183,800円	有	有	無	無	4		㈱ソフマップ5号店1F
PC-9801DA7	182,800円	有	有	有	有	3		㈱ソフマップ秋葉原3号店3F
PC-9801マルチS1	180,000円	有	有	有	有	5		西神戸マイコン㈱
PC-9801NS/R	179,800円	有	有	有	有	5	未開封品	㈱アイ・ツー東京店
PC-9801NS/Lセット	179,000円	有	無	有	有	3	40MBHDDセット	㈱ソフマップ秋葉原3号店3F
PC-9801NS/R	178,000円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	㈲アイ・エヌ・シー
PC-H98model70-002	169,800円	有	無	無	有	4	1年保証	㈱グッドウィルメガタウン店
PC-9801NC	168,000円	有	無	有	有	4		パソコンハウスダイナ
PC-9801FA/U2	159,800円	有	有	有	有	4		㈱ソフマップ秋葉原3号店3F
PC-9801FA2	159,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801T/S5	158,000円	有	無	無	有	4	3ケ月保証	㈲アイ・エヌ・シー
PC-H98S8-002	158,000円	有	無	無	有	4	1年保証	㈱グッドウィルメガタウン店
PC-9801FA2	150,000円	有	有	無	有	5		西神戸マイコン㈱
PC-9801NS/T	150,000円	有	有	有	有	5		㈱ソフマップ本店6F
PC-9801BX/U2	149,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801NS/L	146,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-9801NS/E	145,000円	有	無	有	無	5	RAM2MB増設	㈲相沢時計店
PC-9801FA2	143,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801FA/U2	143,000円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801DA2	140,000円	有	有	有	有	5	税込み	㈱ラビット
PC-9801DA/U2	140,000円	有	有	有	有	5	税込み	㈱ラビット
PC-9801FS2	139,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801FS/U2	139,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801DA/U2	138,000円	有	無	有	無	5	RAM5MB増設	㈲相沢時計店
PC-9801NS/L	138,000円	有	有	有	有	5	未開封品	㈱アイ・ツー東京店
PC-9801UR	138,000円	有	有	有	有	5		㈱ジャルク
PC-H98／S8-002	138,000円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801US	135,000円	有	有	有	有	5		西神戸マイコン㈱
PC-9801DA2	130,000円	有	有	無	有	5		西神戸マイコン㈱
PC-98RLM/2	129,800円	有	有	無	有	4	東京海上パソコン保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801DA2	129,800円	有	有	無	有	4	東京海上パソコン保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801NS/E	129,800円	有	有	無	有	4	東京海上パソコン保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-9801NS/T	125,000円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801DA2	125,000円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801VS	124,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DX2	120,000円	無	無	無	有	5		ＩＣランドキタジマ
PC-9801FX2	120,000円	有	有	無	有	5	3.5インチ1台付	西神戸マイコン㈱
PC-9801RA21	120,000円	有	有	無	有	5		西神戸マイコン㈱
PC-9801NS/E40	118,000円	有	無	無	有	4		フレックス四日市
PC-9801FS2	118,000円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801FS/U2	118,000円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801RA21	118,000円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801RA2	110,000円	無	無	無	有	4		西神戸マイコン㈱
PC-9801FX2	108,000円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801FX/U2	108,000円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801NS/E	105,000円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801DS2	105,000円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	㈲アイ・エヌ・シー
PC-98XLダブル	99,800円	有	有	無	有	3	386DX-16MHZ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801RS21	98,000円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801nt(pink)	92,800円	有	有	有	有	5		㈱ソフマップ5号店1F
PC-9801N	89,800円	有	有	無	有	3	保証3ケ月	９８ＢＯＸ
PC-9801N	89,800円	有	有	無	有	3	保証3ケ月	９８ＢＯＸ
PC-9801DX/U2	89,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801NS	89,800円	有	有	有	有	3	東京海上パソコン保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-9801LS2	89,500円	有	無	無	有	3	当社3ケ月保証	㈱OAシステムプラザ仙台店
PC-9801DX2	88,800円	有	有	有	有	4		㈱ソフマップ本店7F
PC-9801NL	88,000円	有	有	有	有	5	在庫処分品	㈱OAシステムプラザ仙台店
PC-9801RX21	85,000円	有	有	有	有	4		㈱コンピュータバンク
PC-9801DX2	82,800円	有	有	無	有	4		㈱アイ・ツー東京店
PC-9801LV22	80,000円	有	無	有	有	4	長岡店在庫	ＪＡＭ上越
PC-9801N	80,000円	有	無	有	有	3	当社3ケ月保証	㈱OAシステムプラザ仙台店
PC-9801UF	79,800円	有	有	無	有	3	保証3ケ月	９８ＢＯＸ
PC-9801VX41	79,800円	有	有	無	有	3	20MHDD内蔵	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801RX21	79,800円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801FX2	79,800円	有	無	無	有	4	386SX	コレクション
PC-9801RX21	79,800円	有	有	無	有	4	東京海上パソコン保険1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店

PC-98DO+	79,800円	有	無	有	有	4	1年保証	㈲グッドウィルメガタウン店
PC-9801EX2	78,000円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
PC-9801RX2	78,000円	有	無	有	有	3	長岡店在庫	ＪＡＭ上越
PC-9801EX2	74,800円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801N	70,000円	有	無	有	有	3	当社3ケ月間完全保障有り	㈱システムエース
PC-9801RX2	69,800円	有	無	有	有	3	3ケ月保証	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801RX21	68,000円	有	無	有	有	3		㈱アイ・ツー東京店
PC-9801VX41	68,000円	有	有	有	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-9801VX21	66,000円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801LV21	65,000円	有	有	無	有	5		西神戸マイコン㈱
PC-9801VX2	64,800円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801UX21	64,800円	有	無	有	有	3	3ケ月保証	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801VX41	64,800円	無	有	無	無	3	東京海上パソコン保険1年間サービス	㈲SRGスタンバイ東京1号店
PC-9801VM	59,800円	有	有	無	有	2	保証3ケ月	９８ＢＯＸ
PC-9801VM11	59,800円	有	無	有	有	3	当社3ケ月保証	㈲OAシステムプラザ仙台店
PC-9801UX21	59,800円	有	無	有	有	3	3ケ月保証	㈲アイ・エヌ・シー
PC-98XLM/2	59,800円	無	有	無	無	3	東京海上パソコン保険1年間サービス	㈲SRGスタンバイ東京2号店
PC-98DO	59,800円	有	無	無	有	3	1年保証	㈲グッドウィルメガタウン店
PC-9801VX21	58,000円	有	有	有	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-9801VX2	55,000円	有	無	無	有	5		西神戸マイコン㈱
PC-9801UX2	54,800円	有	無	有	有	3	3ケ月保証	㈲アイ・エヌ・シー
PC-9801VM2	50,000円	有	無	無	有	3	当社3ケ月保証	㈲OAシステムプラザ仙台店
PC-9801VX21	45,800円	無	無	無	無	3	本体•ACコードのみ	コレクション
PC-9801VM2	40,000円	無	無	無	有	4	640K実装	西神戸マイコン㈱
PC-9801VM2	29,800円	無	無	無	無	3	本体•ACコードのみ	コレクション
PC-9801F2	15,000円	無	無	無	有	3		オガワムセン
PC-8801FH-30	25,000円	有	無	有	有	4	ゲームソフト5本付	オガワムセン
PC-8801MA	19,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-8801FE2	19,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-8801MA2	18,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-8801MA	17,800円	有	無	無	有	4	2D/2HD	コレクション
PC-8801FH30	14,800円	無	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-8801MR/30	10,800円	無	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-8801mkII/30	10,000円	無	無	無	無	3		オガワムセン
PC-8801	3,980円	無	無	無	無	2		㈱ソフマップ5号店1F

ＩＢＭ

PS/V2410YWB	268,000円	有	無	有	有	4		㈲ソフマップ本店5FUNIXセンター
PS/55noteN27SX	258,000円	有	無	無	有	3		㈲ソフマップ本店5FUNIXセンター
PS/55Z30UAI	138,000円	有	無	無	有	3		㈲ソフマップ本店5FUNIXセンター
PS/55noteSV4	135,800円	有	無	有	有	4		㈲ソフマップ本店5FUNIXセンター
PS55N23SV4	112,000円	有	有	無	有	4	DOSノート	ユニオンコンピューターネットワーク
PS55N23S14	99,800円	有	有	無	有	4	DOS/Vノート	ユニオンコンピューターネットワーク
PS55N23SO4	89,800円	有	有	無	有	4	DOS/Vノート	ユニオンコンピューターネットワーク
PS5510-ZO4	59,800円	有	有	有	有	5	DOS/Vパソコン	ユニオンコンピューターネットワーク

ＡＰＰＬＥ

マッキントッシュIIVX	598,000円					5	RAM20MB, CD-ROM	㈲相沢時計店
MacIICi5M/HD80	250,000円	有	無	有	有	4	1年保証	㈲グッドウィルメガタウン店
MACIIci	198,000円	有	有	有	有	4	4M/100HD	ユニオンコンピューターネットワーク
MACII	88,000円	無	有	無	有	4	5M/40HD	ユニオンコンピューターネットワーク
MacintoshClassic4M FD	40,000円	有	有	有	有	5		ＩＣカプセル

ＥＰＳＯＮ

PC-386NARC2セット	378,800円	有	無	有	有	4	200MBHDDセット	㈲ソフマップ秋葉原3号店3F
PC-486GR-5	192,800円	有	有	無	有	3		㈲ソフマップ秋葉原3号店3F
PC-486GR	178,000円	有	有	有	有	4		㈲OAシステムプラザ横浜西口店
PC-386GE5B	168,000円	有	有	有	有	5	新品	㈲アイ・エヌ・シー
PC-486P2	154,800円	有	有	有	有	4		㈲ソフマップ秋葉原3号店3F
PC-386NOTE AR2	145,000円	有	有	有	有	5		㈱ソフマップ本店6F
PC-486GF3	145,000円	有	有	有	有	5	新品	㈲アイ・エヌ・シー
PC-386GE2B	138,000円	有	有	有	有	5	新品	㈲アイ・エヌ・シー
PC-386S-STD	138,000円	有	有	有	有	2	新品	㈲アイ・エヌ・シー
PC-386SU-STD	138,000円	有	有	有	有	5	新品	㈲アイ・エヌ・シー
PC-486GF2	135,000円	有	有	有	有	5	新品	㈲アイ・エヌ・シー
PC-486GF5	135,000円	有	有	有	有	5	新品	㈲アイ・エヌ・シー
PC-386NOTEWR2	129,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン保険1年間サービス	㈲SRGスタンバイ東京1号店
PC-386GS2	122,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-386GS	120,000円	有	無	有	有	4	新潟店在庫	ＪＡＭ上越
PC-386GE3	118,000円	有	有	有	有	5	新品	㈲アイ・エヌ・シー
PC-386V-STD	118,000円	有	有	有	有	5	新品	㈲アイ・エヌ・シー
PC-286LST-STD	118,000円	有	有	有	有	3	新品	㈲アイ・エヌ・シー
PC-386GE3	111,800円	有	有	有	有	4		㈱ソフマップ本店7F
PC-386GE2	102,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-386GE5	99,800円	有	有	有	有	5		㈱コンピュータバンク
PC-386VR	98,000円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-386LS	98,000円	有	有	無	有	3		㈲OAシステムプラザ横浜西口店
PC-386GE5	98,000円	有	有	有	有	5	新品	㈲アイ・エヌ・シー
PC-286LST-STD	93,000円	有	無	有	有	4	長岡店在庫	ＪＡＭ上越
PC-286BOOK	90,000円	有	有	有	有	5		ＩＣランドキタジマ
PC-386M-STD	90,000円	有	無	無	有	4		オガワムセン
PC-286LP	88,000円	有	有	有	有	5		㈱コンピュータバンク
PC-286BOOK	84,800円	有	無	有	有	4	純正コプロ付	ＭＥＤＩＡ旭川
PC-386VR-STD	84,800円	有	無	有	有		3ケ月保証	㈲アイ・エヌ・シー
PC-386M-STD	84,800円	有	無	有	有		3ケ月保証	㈲アイ・エヌ・シー
PC-286VF-STD	80,000円	有	無	有	有	4	長岡店在庫	ＪＡＭ上越
PC-286BOOK	80,000円	有	無	有	有	3	保証3ケ月	９８ＢＯＸ
PC-286VG-STD	80,000円	有	無	無	有	4	サウンドボード付	オガワムセン
PC-286VF	79,800円	有	有	有	有	5		㈲メディアショップハイランド
PC-286BOOK	79,800円	有	有	有	有	5		㈲メディアショップハイランド
PC-286X-H20	79,800円	無	有	無	有	3	20MHD内蔵	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286VG-STD	79,000円	無	無	無	有	3	当社3ケ月間完全保障有り	㈱システムエース
PC-286LP-STD	78,000円	有	有	有	有	5	新品	㈲アイ・エヌ・シー
PC-286VG-STD	75,000円	有	無	有	有	3		㈱アイ・ツー東京店
PC-286VE-STD	75,000円	有	無	有	有	4	長岡店在庫	ＪＡＭ上越
PC-286VG-STD	74,800円	有	有	有	有	3		㈱ソフマップ本店7F
PC-286VG-STD	74,800円	有	無	有	有		3ケ月保証	㈲アイ・エヌ・シー
PC-286VF-STD	73,000円	無	無	有	有	3	当社3ケ月間完全保障有り	㈱システムエース
PC-286VF-STD	70,000円	有	無	有	有	4	サウンドボード付	オガワムセン
PC-286VE	68,000円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286C	68,000円	有	有	有	有	4	PCクラブ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286LE-STD	68,000円	有	無	無	有	3	当社3ケ月間完全保障有り	㈱システムエース
PC-286US-H20	64,800円	有	無	有	有		3ケ月保証	㈲アイ・エヌ・シー
PC-286VF-STD	59,800円	有	有	無	有	3		㈲ソフマップ秋葉原3号店3F
PC-286VF-STD	59,800円	有	無	有	有		3ケ月保証	㈲アイ・エヌ・シー
PC-286VS	49,800円	有	無	無	有	3	80286/16MHZ	コレクション
PC-286LE-STD	41,800円	有	無	有	有	3		㈲ソフマップ秋葉原3号店3F
PC-286LE-STD	32,800円	有	無	無	有	3	東京海上パソコン保険1年間サービス	㈲SRGスタンバイ東京1号店

カシオ

DK-E810	19,800円	有	有	有	有	5		㈲SRGスタンバイ東京1号店

ＣＯＭＰＡＱ

ProLinea3/25ZS84	79,800円	有	無	有	有	4		㈲ソフマップ本店5FUNIXセンター

三洋

PHC-70FD	39,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PHC-70FD2	32,800円	有	無	無	有	4	2ドライブタイプ	コレクション

ＳＨＡＲＰ

X68030	278,000円	有	有	有	有	5	展示品	パソコンハウスダイナ
X68000XVI-HD	239,800円	有	有			4	ソフマップ保証12ケ月付	㈱ソフマップ本店4F
X68000SUPER HD	178,000円	有	有	有	有	5	80MHD内蔵	ＭＥＤＩＡ旭川
X68000XVI	149,800円	有	有	有	有	5	1年保証	㈲グッドウィルメガタウン店
X68000Compact	140,000円	有	有	有	有	4	ソフマップ保証12ケ月付	㈱ソフマップ本店4F
X68000XVI	138,000円	有	有	有	有	5	新同	㈱アイ・ツー東京店
X68000SUPER-HD	135,000円	有	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
X68000XVI	135,000円	有	有	有	有	5	新同	㈱アイ・ツー東京店
X68000XVI	129,000円	有	無	無	有	4		㈱アイ・ツー東京店
X68000SUPER	128,000円	有	有	有	有	5		㈲メディアショップハイランド
X68000XVI	128,000円	有	有	有	有	5		㈲リードコナン
X68000XVI	110,000円	有	有	有	有	5	展示品	オガワムセン
X68000SUPER	99,800円	無	有	有	有	4	東京海上パソコン保険1年間サービス	㈲SRGスタンバイ東京1号店
X68000XVI	98,900円	有	無	有	有	4	長岡店在庫	ＪＡＭ上越
X68000Compact	98,000円	有	有	有	有	5		㈲リードコナン
X68000ACE-HD	95,000円	有	無	有	有	3		㈱アイ・ツー東京店
X68000EXPERT	95,000円	有	有	有	有	4	2M標準実装	ユニオンコンピューターネットワーク
X68000セット	79,800円	有	無	無	有	3	600C+600D(グレー)	コレクション
X68000+1MRAM	79,800円	有	無	無	有	3	1年保証	㈲グッドウィルメガタウン店
X68000ACH-HD	75,800円	有	無	有	有	3		㈲ソフマップ秋葉原3号店3F
X68000PRO	68,000円	有	有	有	有	4		㈲リードコナン
X68000	68,000円	有	無	無	有	3	当社3ケ月保証	㈲OAシステムプラザ仙台店
X68000PRO	66,000円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
X68000ACE	62,000円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
X68000PRO	59,800円	有	無	無	有	3		パソコンハウスダイナ
X68000	58,000円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
X1turboZII	36,000円	有	無	有	無	5		㈲相沢時計店
X1turboモデル30	14,000円	無	無	無	無	4		㈲相沢時計店

ＮＥＣ

PC-9801DA2	118,000円	有	無	無	有	4		㈲OAシステムプラザ横浜西口店
PC-9801RX2	88,000円	有	無	有	有	4		㈲OAシステムプラザ横浜西口店

ＳＯＮＹ

HB-F1XV	38,000円	有	無	無	有	3		㈱アイ・ツー東京店
HB-F1XDJ	29,800円	無	無	無	無	3		㈱アイ・ツー東京店
HB-F1XV	29,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
HB-F1XDJ	28,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
HB-F1XDmkII	25,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
HB-F1XV	17,800円	有	無	無	無	3	取説•ケーブル付	コレクション
HB-F1XDJ	15,800円	無	無	無	無	3	本体•ケーブルのみ	コレクション

大新電機

DS486SX/25	168,000円	有	有	有	有	5	新品	㈲ソフマップ本店5FUNIXセンター

東芝

J-3100CVS121FD	515,800円	有	無	有	有	4		㈲ソフマップ秋葉原3号店3F
EVS001WN	178,000円	有	有	有	有	5	未開封品	㈱アイ・ツー東京店
DynaBookEZ	150,000円						新品, 税込み	㈱ラビット
J-3100SX001W	139,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン保険1年間サービス	㈲SRGスタンバイ東京2号店
J-3100EZ001	115,000円	有	有	有	有	5		㈱ソフマップ本店6F
J31EZ001	99,800円	有	有	有	有	4	システムDISK欠品	㈱アイ・ツー東京店
J-3100SX001	79,800円	有	無	有	有	4	当社3ケ月間完全保障有り	㈱システムエース
J-3100SL	39,800円	有	無	無	有	3	当社3ケ月保証	㈲OAシステムプラザ仙台店

パッカードベル

PB486DX-33	158,000円	有	無	有	有	3		㈲ソフマップ本店5FUNIXセンター

服部セイコー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MAP1010	10,000円	無	無	無	無	4	珍品, MAP1030付	㈲相沢時計店

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FM TOWNSⅡ-CX20	198,000円	有	有	有	有	5	CRT・KB付	ＩＣカプセル
FM TOWNSⅡUG20	188,000円	有	有	有	有	5	キーボード付	フレックス四日市
FM TOWNS2HR20	169,800円	有	有	有	有	5		㈱アイ・ツー東京店
FMTOWNS2UX40	148,000円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
FM TOWNSⅡUX20	140,000円	有	有	有	有	5		ＭＥＤＩＡ旭川
FM TOWNSⅡCX20-DP533-KB107	139,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン保険 1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店
FM TOWNSⅡUX20	139,800円	有	無	有	有	4	1年保証	㈱グッドウィルメガタウン店
FM TOWNS CX20セット	137,800円	有	無	有	有	6	キーボードセット	㈱ソフマップ秋葉原3号店3F
FM TOWNS-10Fセット	130,000円	有	有	有	有	5	DP533＋KB105付	ＩＣランドキタジマ
FM TOWNSⅡUX20	128,000円	有	無	有	有	4	当社3ケ月間完全保障有り	㈱システムエース
FM TOWNSⅡUX20	125,000円	有	有	有	有	4	ソフマップ保証12ケ月付	㈱ソフマップ本店4F
FM TOWNS40H＋DP533＋KB202	114,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン保険 1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店
FM TOWNS2UX10	105,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
FM TOWNS20F	100,000円	有	無	有	有	3	当社3ケ月保証	㈱OAシステムプラザ仙台店
FM TOWNS20F	99,800円	有	有	有	有	5	KB105付	㈱メディアショップハイランド
FM TOWNS20F	99,800円	有	有	有	有	3	ディスプレイ, キーボードつき	㈲リードコナン
FM TOWNSセット	79,800円	有	無	無	有	3	2HT＋CRT＋KB	コレクション
FM TOWNS20F	79,800円	有	無	無	有	3	1年保証	㈱グッドウィルメガタウン店
FM MARTY	78,000円	有	有	有	有	5	税込	㈲クレバリー
FM TOWNS2F	69,800円	有	無	有	有	4	TOWNS OG付き	ＭＥＤＩＡ旭川
FM TOWNS-2F	69,800円	有	有	無	有			ユニオンコンピューターネットワーク
FM MARTY	62,000円	有	有	有	有	4	ソフマップ保証12ケ月付	㈱ソフマップ本店4F
FM TOWNS-2	59,800円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
FM MARTY	59,800円	有	無	有	有	3		㈱ソフマップ秋葉原3号店3F
FM-MARTY	58,000円	有	有	有	有	5		㈱アイ・ツー東京店
FM TOWNSⅡCX20	49,800円	有	無	有	有	4	1年保証	㈱グッドウィルメガタウン店
FMR-CARD	48,000円	有	無	有	有	4	当社3ケ月間完全保障有り	㈱システムエース

松下電器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FS-A1ST	48,000円	有	有	有	有	4	MSXターボR	ユニオンコンピューターネットワーク
FS-A1ST	47,800円	有	有	有	有	4	ソフマップ保証3ケ月付	㈱ソフマップ本店4F
FS-A1WSX	31,800円	有	無	有	有	3		㈱アイ・ツー東京店
FS-A1WSX	29,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
FS-A1F	25,800円	有	有	無	有	3	MSX2, FP付	ユニオンコンピューターネットワーク
FS-A1WX	15,800円	無	無	無	無	3	本体・ケーブルのみ	コレクション

リコー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
マイツールP-250Ⅱ	50,000円	無	無	無	無	3	ディスプレー付	ＩＣランドキタジマ

ディスプレイ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-KH1511	79,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン保険 1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店
N5920-02	64,800円	無	無	無	有	3		㈱OAシステムプラザ横浜西口店
N5924U	59,800円	無	有	有	有	4	東京海上パソコン保険 1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店
N-5913L	45,000円	有	無	有	有	3	当社3ケ月間完全保障有り	㈱システムエース
N5924	44,800円	無	有	無	有	3	東京海上パソコン保険 1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店
N5913	22,800円	無	無	無	無	3	東京海上パソコン保険 1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-TV455	85,800円	無	有	有	有	3	マニュアルナシ	㈱ソフマップ本店7F
PC-KD1521	49,800円	無	有	有	有	5	東京海上パソコン保険 1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-KD882	44,800円	無	有	無	有	4	東京海上パソコン保険 1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-TV352	39,800円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	㈲アイ・エヌ・シー
PC-KD882	39,800円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	㈲アイ・エヌ・シー
PC-TV352	39,800円	有	有	無	有	4	東京海上パソコン保険 1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店
PC-KD863S	35,000円	無	無	有	有	3	当社3ケ月保証	㈱OAシステムプラザ仙台店
PC-TV354	35,000円	有	有	有	有	4		㈱コンピュータバンク
PC-KD853N	34,800円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	㈲アイ・エヌ・シー
PC-TV352	32,000円	有	有	有	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-KD854	29,800円	有	無	無	有	4		フレックス四日市
PC-TV353	29,800円	無	無	無	無	2		㈱OAシステムプラザ横浜西口店
PC-KD854N	29,800円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	㈲アイ・エヌ・シー
PC-KD551	10,000円	無	無	無	有	3	400ラインデジタルRGB	オガワムセン
PC-KD854	29,800円	無	無	無	無	2		㈱OAシステムプラザ横浜西口店

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CR-5500	64,800円	有	有	無	有	4		㈱ソフマップ本店7F

NANAO

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
9070U	89,800円	有	無	無	有	3		㈱ソフマップ本店5F UNIXセンター

三洋

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CMT-A14H	32,800円	無	無	無	無	3		㈱アイ・ツー東京店

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
15M-422C	10,000円	無	無	無	有	3	400ラインデジタルRGB	オガワムセン
CZ-605D	69,000円	無	有	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店
CZ-611D-GY	60,000円	有	有	有	有	5	当社3ケ月間完全保障有り	㈱システムエース
CZ-604D	54,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン保険 1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
CZ-606D	45,000円	無	有	無	有	4		㈱アイ・ツー東京店
CZ-606D	44,800円	有	有	無	有	4	東京海上パソコン保険 1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
CZ-608D-TN	39,800円	有	無	有	有	5		㈱OAシステムプラザ横浜西口店
CZ-603D	20,000円	無	無	無	無	4	X68000用	フレックス四日市

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FMT-DP5351	55,800円	有	有	有	有	5	新同	㈱アイ・ツー東京店
FMT-DP531	45,800円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店

三菱

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
JUM-1471AN	49,800円	無	有	無	有	3	東京海上パソコン保険 1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店
XV1498C	35,000円	無	無	無	無	5		㈲相沢時計店
XC-1498CⅡ	29,800円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	㈲アイ・エヌ・シー

フロッピー・ドライブ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9881K	29,800円	無	無	無	有	3	東京海上パソコン保険 1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-9831VW2	17,800円	無	有	無	有	3	3.5″2FDD	ユニオンコンピューターネットワーク

SONY

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HBD-F1	24,800円	有	有	有	有	4	MSX用FDD	ユニオンコンピューターネットワーク

服部セイコー

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MAP1060	20,000円	無	無	無	無	3	珍品	㈲相沢時計店

プリンタ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-PR201/TC100	87,800円	有	有	有	有	3		㈱ソフマップ本店7F
PC-PR201/65A	87,800円	有	有	有	有	4		㈱ソフマップ本店7F
PC-PR201/TC100	74,800円	有	有	有	有	4		㈱ソフマップ秋葉原3号店3F
PC-PR201J	65,000円	有	有	有	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-PR201GS	60,000円	無	無	無	有	5		ＩＣランドキタジマ
PC-PR406LM	59,800円	有	無	無	有	3	3ケ月保証	㈲アイ・エヌ・シー
PC-PR201J	59,800円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	㈲アイ・エヌ・シー
PC-PR201V2	58,000円	有	有	有	有	3		㈱コンピュータバンク
PC-PR350	49,800円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	㈲アイ・エヌ・シー
PC-PR101T103	48,000円	有	有	無	有	5		フレックス四日市
PC-PR150VH	42,000円	有	有	有	有	5		㈱ソフマップ本店6F
PC-PR150N	38,000円	有	無	有	有	5		フレックス四日市
PC-PR201H	34,800円	有	無	無	有	3		ＭＥＤＩＡ旭川
PC-PR201F	32,800円	有	有	無	有	3	東京海上パソコン保険 1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
PC-PR3000PS	29,800円	有	有	有	有	5	新品	㈲アイ・エヌ・シー
PC-PR201G-G4	19,800円	有	有	有	有	5		㈱SRGスタンバイ東京1号店
RP-80	980円	無	無	無	無	1		㈱ソフマップ5号店1F

ICM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
AB-01P	45,000円	有	無	有	有	4	長岡店在庫	ＪＡＭ上越

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HG-2500	79,800円	無	無	無	有	3	カットシートフィーダ付	㈱ジャルク
VP-2050PC	64,800円	有	有	有	有	5	新品処分大特価優良品	㈱システムエース
VP-2000	49,800円	有	無	有	有	3		パソコンハウスダイナ
VP-1047	49,800円	無	有	有	有	4	東京海上パソコン保険 1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店
VP-1000	39,800円	有	無	有	有	3	当社3ケ月保証	㈱OAシステムプラザ仙台店
VP-300	39,800円	有	有	有	有	5		㈱ソフマップ本店6F
AP-800	31,800円	有	無	無	無	3		㈱OAシステムプラザ横浜西口店
AP-600	18,000円	有	無	有	有	4		フレックス四日市

キヤノン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
BJ-130J	59,800円	有	無	無	有	3		㈱OAシステムプラザ横浜西口店
BJ-10V(C)	34,800円	有	有	有	有	5	新品	パソコンハウスダイナ
BJ-10V	29,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン保険 1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京2号店

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
IO-730	74,800円	有	無	有	有	5		ＭＥＤＩＡ旭川
CZ-8PG2	59,800円	有	無	有	有	4		㈱アイ・ツー東京店

スター精密

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
G-10XPJ	14,800円	有	有	有	有	5		㈱メディアショップハイランド

SONY

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HBP-F1	22,800円	有	有	有	有	3	MSX用プリンタ	ユニオンコンピューターネットワーク
HBP-F1	8,800円	有	無	無	有	3	MSX用	コレクション

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PWS5271A	9,800円	有	無	有	有	4	東京海上パソコン保険 1年間サービス	㈱SRGスタンバイ東京1号店

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FMPR-204B	32,800円	有	有	無	有	5	ケーブル付	㈲メディアショップハイランド
FMPR351	24,800円	有	無	有	有	3		㈱アイ・ツー東京店
FMPR353A	19,800円	有	無	有	有	3		㈱アイ・ツー東京店

ブラザー工業

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
M-1024P/X	18,000円	有	無	有	有	4	ケーブル付	オガワムセン

松下電器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FS-PC1	38,000円	有	有	有	有	4	MSX用プリンタ	ユニオンコンピューターネットワーク
FS-PC1	13,800円	有	無	無	有	3	MSX用	コレクション

ワープロ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PWP-SH	118,000円	有	有	有	有	5	未開封品	㈱アイ・ツー東京店
文豪5M	100,000円	有	無	無	有	3		㈱ジャルク
PWP-7SD	79,800円	有	無	無	有	4		MEDIA旭川
PWP-5SX	79,800円	有	有	有	有	4	ソフマップ保証12ケ月付	㈱ソフマップ本店4F

カシオ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HW-9800GX	81,800円	有	有	有	有	5	ソフマップ保証12ケ月付 新古品限定品	㈱ソフマップ本店4F

キヤノン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Canoward α200	39,800円	有	有	無	有	3	保証3ケ月	98BOX

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
WDA-340	68,000円	有	有	無	有	4	書院	ユニオンコンピューターネットワーク
WV-S200	54,800円	有	有	有	有	5	書院	ユニオンコンピューターネットワーク

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
OASYS 30AX401	129,800円	有	有		有	5	ソフマップ保証12ケ月付	㈱ソフマップ本店4F
OA30AX301S	99,800円	有	有	有	有	5		㈲メディアショップハイランド
OASYS FROM10	29,800円	有	有	無	有	3	保証3ケ月	98BOX

その他

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-HD100RB	55,000円	有	有		有	4		㈱コンピュータバンク
PC-9801FA35	38,000円	無	有	無	有	5	9801Fシリーズ用HDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98HA-01	24,800円	有	有	有	有	5	PC-98HA用ドッキングステーション	MEDIA旭川
PC-9801-35L	22,800円	無	有	無	無	5		㈲SRGスタンバイ東京1号店
HDINTERFACE	15,800円	有	無	有	有	3	MSX用SASIインターフェイス	㈱ソフマップ5号店1F
PC-980161R	14,800円	有	有	有	有	5	新品	㈲メディアショップハイランド
PC-9801NS/T-01	6,800円	無	有	無	無	5		㈲SRGスタンバイ東京1号店

ICM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PACKA-120	56,000円	有	有	有	有	5		㈱ソフマップ本店6F
Cb40	39,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン保険1年間サービス	㈲SRGスタンバイ東京1号店
Pack-SE80	32,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン保険1年間サービス	㈲SRGスタンバイ東京1号店

エニックス

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
EF-140	42,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン保険1年間サービス	㈲SRGスタンバイ東京1号店

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
GT-8000	189,800円	有	有	有	有	4		㈱ソフマップ秋葉原3号店3F
GT-6000	94,800円	有	有	有	有	3	イメージスキャナー	㈱ソフマップ本店7F
GT-3000V	39,800円	無	有	無	有	3	スキャナー	ユニオンコンピューターネットワーク
GT-100	14,800円	有	無	有	有	4		MEDIA旭川

エレコム

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
EN-40	19,800円	有	有	有	有	5		㈲SRGスタンバイ東京1号店

キャラベル

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
AV-040HC	34,800円	有	有	有	有	3		㈱ソフマップ秋葉原3号店3F
AV-080SXE	32,800円	有	有	無	有	5	東京海上パソコン保険1年間サービス	㈲SRGスタンバイ東京1号店
AV-040SXE	19,800円	有	有	無	有	5		㈲SRGスタンバイ東京1号店

グロリア

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
GMO-128	125,000円	有	有	有	有	5	MOドライブ	㈲相沢時計店

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
JX-450	288,000円	有	有	有	有	4	A3スキャナ定価160万円	ユニオンコンピューターネットワーク
PV-F1	60,800円	有	有	無		4	ソフマップ保証3ケ月付	㈱ソフマップ本店4F
PA-9700	36,800円	有	有	有	有	4	ソフマップ保証3ケ月付	㈱ソフマップ本店4F
WD-01TF	6,000円	有	有	有	有	5	書院シートフィーダ	㈲相沢時計店

テクノジャパン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
TH-40N	44,800円	有	有	無	有	4	ノート用外付HDD	ユニオンコンピューターネットワーク

日本テクサ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
NJ-DP80V	52,000円	有	有	有	有	5		㈱ソフマップ本店6F
TX-HD240F	47,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン保険1年間サービス	㈲SRGスタンバイ東京2号店
STATION-120LBS	46,800円	有	有	有	有	4		㈱ソフマップ秋葉原3号店3F

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FMT-416	14,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン保険1年間サービス	㈲SRGスタンバイ東京1号店
FMT-SP101	14,800円	有	有	有	有	5	東京海上パソコン保険1年間サービス	㈲SRGスタンバイ東京2号店

緑電子

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
BLT-N120	45,000円	有	有	有	有	5		㈱ソフマップ本店6F
Little E80	34,800円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン保険1年間サービス	㈲SRGスタンバイ東京1号店

メルコ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ENT-6000S	20,000円	有	有	有	有	5		㈱ソフマップ本店6F
EFA-6000	17,800円	無	有	無	無	5		㈲SRGスタンバイ東京1号店
MRC-3000	15,800円	有	有	有	有	5		㈲SRGスタンバイ東京1号店
RCS-2000	4,980円	有	有	有	有	5		㈲SRGスタンバイ東京1号店

ローランド

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ミュージ郎64	89,800円	有	有	有	有	4	MIDI音源	ユニオンコンピューターネットワーク
CM-64	79,800円	有	有	有	有	4	MIDI音源	ユニオンコンピューターネットワーク
CM-64	60,000円	有	無	有	有	4	インターフェース付	コレクション
CM-32L	44,800円	有	有	無	有	4	MIDI音源	ユニオンコンピューターネットワーク
ミュージ郎JR NOTE	36,800円	有	無	有	有	5	PC-98ノート用	MEDIA旭川
CF-10	9,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
CF-20	9,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク

ロジテック

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LHD-S40NP	35,000円	有	有	有	有	4	東京海上パソコン保険1年間サービス	㈲SRGスタンバイ東京2号店
SHD-40	23,800円	有	無	無	有	3	SASI/40MBHD	コレクション

調査にご協力いただいた販売店リスト

■メディア旭川：〒070　北海道旭川市三条通10丁目右10号　☎0166-25-9801
■ＩＣカプセル：〒090　北海道北見市北1条西3丁目14番地　☎0157-23-8444
■㈲リードコナン：〒020　岩手県盛岡市上田4-21-26　☎0196-22-4661
■㈱ジャルク：〒023　岩手県水沢市佐倉河字後樋29-1　☎0197-24-7368
■ＯＡシステムプラザ仙台店：〒980　宮城県仙台市青葉区本町1-3-9 第6広瀬ビル2F　☎022-268-5541
■㈱フレックスエンジニアリングＪＡＭ上越：〒943　新潟県上越市木田2-7-23 木田中央ビル101　☎0255-25-8032
■ＩＣランドキタジマ：〒308　茨城県下館市女方5　☎0296-28-0050
■㈱アイ・ツー東京店：〒101　東京都千代田神田佐久間町1-17 亀谷ビル2F　☎03-3258-1198
■㈱ＳＲＧスタンバイ東京１号店：〒101　東京都千代田区外神田1-6-6 松田ビル2F　☎03-3258-8955
■㈱ＳＲＧスタンバイ東京２号店：〒101　東京都千代田区外神田3-3-3　☎03-3252-0290
■㈱ソフマップ３号店２Ｆ　中古パソコンセンター：〒101　東京都千代田区外神田1-10-2 ソフマップビル2F　☎03-3253-5615
■㈱ソフマップ３号店３Ｆ：〒101　東京都千代田区外神田1-10-2 ソフマップビル3F　☎03-3253-5615
■㈱ソフマップ５号店１Ｆ：〒101　東京都千代田区外神田1-7-12 アポンドビル1F　☎03-5256-2861
■㈱ソフマップ本店４Ｆ：〒101　東京都千代田区外神田3-14-10 ソフマップ本店ビル4F　☎03-3253-3499
■㈱ソフマップ本店５Ｆ　ＵＮＩＸセンター：〒101　東京都千代田区外神田3-14-10 ソフマップ本店ビル5F　☎03-3253-3599
■㈱ソフマップ本店６Ｆ：〒101　東京都千代田区外神田3-14-10 ソフマップ本店ビル6F　☎03-3253-3699
■㈱ソフマップ本店７Ｆ　中古センター：〒101　東京都千代田区外神田3-14-10 ソフマップ本店ビル7F　☎03-3253-3799
■㈱コンピュータバンク：〒150　東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル2F　☎03-3797-1221
■㈲クレバリー：〒156　東京都世田谷区桜上水2-26-9　☎03-5374-2608
■コレクション：〒194　東京都町田市原町田2-2-1 町田第6ビル301号　☎0427-20-5471
■㈲アイ・エヌ・シー：〒204　東京都清瀬市元町1-13-33　☎0424-91-0181
■㈱ＯＡシステムプラザ　横浜西口店：〒220　神奈川県横浜市西区南幸2-8-12 松山ビル2F　☎045-314-6637
■相沢時計店：〒231　神奈川県横浜市中区大平町1　☎045-641-4337
■㈱メディアショップハイランド：〒239　神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6　☎0468-48-3290
■パソコンハウス　ダイナ：〒460　愛知県名古屋市中区大須3-45-4　☎052-261-7830
■㈱グッドウィル：〒460　愛知県名古屋市中区大須3-30-93 メガタウン1F　☎052-242-8581
■オガワムセン：〒503　岐阜県大垣市宮町2-29　☎0584-78-7687
■フレックス四日市店：〒510　三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F　☎0593-53-7503
■ユニオンコンピュータネットワーク：〒556　大阪市浪速区日本橋4-15-23　☎06-644-0554
■西神戸マイコン㈱：〒653　兵庫県神戸市長田区西尻池町2-5-18　☎078-611-4194
■㈱ラビット：〒651　兵庫県神戸市中央区御幸通6-1-15 ミユキビル203　☎078-221-2357
■㈱システムエース：〒636　奈良県北葛城郡王寺町王寺2-7-4 アルファビル1F　☎0745-72-9801
■９８ＢＯＸ：〒902　沖縄県那覇市長田2-12-1　☎098-853-9801

It's a PONY

ポニーキャニオン映像制作本部
プロモーション室
〒102東京都千代田区九段北4-3-31

暑さがなんだあ，俺の闘魂にくらべたらそんなもの氷に等しいぞぉ～～

スーパーファミコン「大仁田 厚 FMW」

われらの工藤めぐみちゃんも大絶賛 今回は彼女のコメントつきだあ!!

ついに一ヵ月を切りましたねえ，この革命的プロレスゲームの発売まで。あとは指折り数えて待つばかり。とにかく原作大仁田厚＆ＦＭＷ公認の格闘アクションゲームならではの“デスマッチ”ステージがスゴイんですよ。地雷!!有刺鉄線!!電流!!などなど本物同様の仕掛けが臓物に響きわたるほど。そのあたりのことをですね，全ての敵を破るとゲームに選手として登場してくれる，“リングに降りた天使”女子プロレスNO1の美貌を誇る工藤めぐみさんに今回聞いてみたら「地雷で選手がブッ飛んでく場面なんか，初めて大仁田さんが地雷爆破試合をやったときのことを思い出してしまいました」とのこと。ね，やっぱ，そうでしょ。それからこのゲームは隅から隅まで“大仁田スピリッツ”が浸透してるんだけど，たとえば戦えば戦うほどキャラの技が段階的に進化し，パワーアップされていくという成長システムもそのひとつ。このへんも聞いてみると「ホント，下積みの練習によってワザの迫力がでてくる。実際にやってみて分かったんですけど，このゲームってプロレスのスピリッツそのものですよ!!」。さあ次は君の番だ。８月６日発売，価格9,800円（税抜）。



サイトロン5周年記念フェア



スペシャルBOX発売!!

第1弾アルバム「ニンジャウォーリアーズ-G.S.M.TAITO1-/ZUNTATA」が1988年の6月21日に発売されてから早5年。サイトロンレーベルも今年で5周年を迎えました。で，皆さんに感謝の意をこめてスペシャルBOXを発売するわけですね。あ，これを買ってハガキを送るとサイトロン特製オリジナルのカシオのG-SHOCKも50名に当たるんですよ。耳よりな話でしょ。

ストリートファイターII/コレクターズBOX

カプコンの代名詞とも言える「ストII」の中からより選ばれた作品をピックアップ。ＣＤ３枚（オリジナルパーフェクト編，インスト・アレンジバージョン，ボーカル・アレンジバージョン）＋ビデオ２本（ストII＋ストII'スペシャルエディション，ストIIターボ（新録音！）というセレクト。とくに「ストIIターボ」はこのＢＯＸのみの収録だからファンにはノドから手が出るほどってヤツ。豪華解説本，それからストII大型ポスターもついておりますです。どうだ!! ●ビデオセット限定5,000セット，ＬＤセット限定1,000セット／各14,800円（税込）。

G.S.M.1500 東亜プラン/データイースト/タイトー コレクターズBOX

ハイ，そして名作揃いの「1500シリーズ」の中からのベストチョイスがこちら。東亜プランだったら―“ドギューン”“達人王”“ヴィマナ／テキパキ”“鮫！鮫！鮫！”“ゼロウイング”など。データイーストだったら―“ダークシール”“ウルフファング／タンブルポップ”“サンダーゾーン”“空牙”は外せない。そしてタイトーは―“プリルラ”“メタルブラック”“ルナーク／ガンフロンティア”“スペースガン／ミズバク大冒険”“キャメルトライ／カダッシュ”で決まり。特製キャリングケースにパッケージされたこのBOXは記念ですな。
●各限定1,000セット CD5枚組各5,000円（税込）。

NEO·GEO/コレクターズBOX

こちらの方は“ＮＥＯ・ＧＥＯ”の大人気格闘ゲームのビッグタイトルを，ビデオとＣＤでベストセレクト!! ＣＤは1500シリーズのイメージアルバムより「餓狼伝説」そして1500シリーズから「餓狼伝説２」と「龍虎の拳」の３枚。ビデオ（ＬＤ）は「餓狼伝説２」と「龍虎の拳」のハイライトエディション。さらにこのＢＯＸのための新録音「ワールドヒーローズ１＋２」の映像もお届けしちゃいます。豪華解説本の他に特製テリーズ・キャップが。これも欲しいな!! ビデオセット限定5,000セット，ＬＤセット限定1,000セット／各14,800円（税込）。

SCITRON JULY—93 NEW RELEASE

CD 7.12 ON SALE

餓狼伝説™ IMAGE ALBUM/SNK



いま，最も注目されているＳＮＫ“新世界楽曲雑技団”による待望のフルアレンジアルバムが登場。ＮＥＯ・ＧＥＯの人気ゲーム「餓狼伝説」の楽曲を彼ら流に“料理”した必聴盤／価格2,500円（税込）。

CD “G.S.M.1500シリーズ 7.21ON SALE

GRIDSEEKER/TAITO ZUNTATA



タイトー“ズンタタ”ファンの熱い要望に応え，「グリッドシーカー」が当シリーズで登場!! オリジナルサウンドとＳＥを完全収録。さらにアレンジバージョンも一曲あるでよお／価格1,500円（税込）。

徹子の部屋のとなり部屋

それにしても何だな「徹子の部屋」。あれって黒柳徹子がゲストに向かって「今日はありがとうございました」とかなんとか挨拶して一回終わってんのにCMのあと，もう一回あの♪ル～ルルルルルル ル～ルルって曲が鳴ってまた最後の挨拶するんだ。時には話が尻切れトンボになることも。あれがイヤだ。話の途中で電話切られたみたい!!



NEO・GEOクラブ 出張所

〠564 大阪府吹田市豊津町18-8 ㈱エス・エヌ・ケイ ☎06(338)8188

◀今月の大盤振舞 埼玉県 A・SENNOさん
カッコ良すぎるぜ，このいたずら坊主めっ

『餓狼伝説２』アニメ放映します！

さて，かねてから噂ばかり先行していた餓狼２のアニメですが，放映が決定しました。**『バトルファイターズ 餓狼伝説２』のタイトルで，7/31(土)，午後2:30から一時間半のスペシャル番組として，フジテレビ系で放映です。**制作スタッフは前回と同じで，今回のストーリーは，テリーの挫折と復活を中心に描かれるとか。

さて，今回も放映日時が一部地域で異なりますので，お知らせします。

- ●関西地区：関西テレビ 7/31(土)PM2:35～
- ●鹿児島地区：鹿児島テレビ8/1(日)PM3:30～
- ●新潟地区：新潟総合テレビ8/7(土)PM2:30～
- ●大分地区：テレビ大分 8/8(日)PM2:00～
- ※宮崎地区：テレビ宮崎 8/2(月)PM1:35予定
- ※沖縄地区：沖縄テレビ 8/6(金)AM10:00予定

テレビ宮崎，沖縄テレビの２局に関しては，只今調整中です(6/16現在)。変更の可能性もありますので，テレビ欄や8188で確認してみてくださいね。

新作登場！ 侍日本大活劇！

綿串の悶絶の原因だったこのソフト。デバック中，ずーっとハマってたんだもん。正式名称は『侍魂ーサムライ・スピリッツ』。

『龍虎』でお馴染みのズームイン・ズームアウトで対戦の緊張感が増すぞ。その上『怒りゲージシステム』が設定，ダメージを受けるたびに『怒り』が溜り，フルゲージになると相手に与えるダメージが増大する。

おまけに時々飛脚が画面を横切り，ライフアップアイテムやボーナスアイテム，さらに爆弾まで落として，ゲーム進行の邪魔や手助けをするのだ。

さて肝心のプレイヤーは，全員で12人。単純明快な主人公キャラ・覇王丸，二刀流オヤジ虫・柳生十兵衛，魔道の長・不知火幻庵，歌舞伎役者・千両狂死郎，鷹を使うアイヌの美少女戦士・ナコルル，グルーピーが出没する橘右京，闇に生きる忍者・服部半蔵。

それから忍犬使いのアメリカン忍者・ガルフォード，フランス貴族の令嬢・シャルロット，中国統一を目指す王虎（ワンフー），贅肉と我欲の固まりのアメリカン忍者アースクェイク，そして南米最強の聖戦士・タムタム。

各々がそれぞれの目的を秘め，世界中を旅して回るうち，諸悪の根源・天草四郎時貞が彼らの前に出現。

最終的に，魔界王アンブロジアを現世に復活させる目論みの天草と，対決する事になるのだ。

デモはカットしちゃダメ！ エンディングまでしっかりゲームもストーリーも楽しみましょ，と言うソフト。この夏，発売予定です。

NEO・GEO発売日リスト

●侍魂ーサムライスピリッツ（118メガ）

·NEO·GEO	8月4日	¥28,000
·MVS	好評稼動中（6月30日）	

コラムの泉

テーマ「恐い話②」

★前回の続きです。母と一緒に面を作ってた人の中で、〝日光様（日光東照宮の御本尊）〟を作った人がいました。とても美しい面で、自宅の客間に飾って旅行に行ったそうです。その旅行先、道で、誰もいないのに突き飛ばされ、立っていた場所に車が通りすぎました。危なかったと思ったものの、その時はたいして気にも止めませんでした。が、旅行から帰ると、面が落ちて割れていました。その人は、あの時の事を思い出して「私は無事に帰って来たのに、なんで割れてしもたん？」と、面に語りかけました。すると、心の中に声が響きました。「何を言っている、私が身代わりにならなければ、お前がこうなっていたぞ」と…。つまり、道には誰もいなかった訳ではなく、その人にとって一番身近な者が一緒だった訳です。ただ、人間ではなかったのですが。

その話を聞いた後、「もし逆の場合があったらどうすんの」と言う母の言葉で、僕は仏面をせがむのを完全にやめました。

（奈良県 GON健生くん）

★コラムの泉のテーマが『恐い話』ってゆーと心当たりがありすぎて，何から書けばよいのやら…。やっぱり一番コワイ（イヤな）のは、今住んでいる家が、やたらとユーレイが出るんです。金縛りは数知れず、足首だけとかアタマだけとか。深夜のラップ音鳴りまくりとか…。はやく引っ越したいです…。

（埼玉県 すわっちくん）

実は、先月からこのコーナーのワープロ打ちの時に限って、左肩甲骨の裏の一点がキリで突かれるように痛みます。魂だけ半キャラ分、前に引っ張られる感じもあるし。なにか寄ってきて、ワルさしてるみたいです。ただそれだけです。

美少女の条件に，『病弱』が無くなったのって，いつからかなあ…

もう夏だってのに，セキやくしゃみが止まらない。鼻水ズルズル状態が春先から治らないし，夏風邪ってむちゃしんどいからヤダぷう。

▼ワーヒーカムブァック！　と聞いて早速お手紙させて頂きます。マッドマンクンを異様に気に入っております。でも実はドラゴンFANなのでした。だって，一番やりやすい。デスマッチモードなんて「アチャアチャアチャー！」で勝ってしまう。でも，ワーヒー2はリョウコちゃんを使いたい！　だってかわいい♥　（三重県　由瀬　来記さん）

●家庭用も出て1ヶ月たったけど，リョウコちゃん，どうですか？

▼こんにちは。それからはじめまして。餓狼2は見ているのは好きなんスが，レバーを見ているだけで，目が回ります。アクションゲームは苦手なんで，外ではできませんねー。（？県　AZRAELさん）

●綿串もアクションとかは苦手です。でも，何かピンと来るゲームがあれば，とりあえず座ります。みんなでワイワイ遊べたら，ヘタでも楽しいね。

▼どーりでチームシンスケのワゴンから『BOBSON』の文字が消えてたワケだ。今度事務所前でチェックしよっと♥　（島田紳助事務所の近所に住む奈江吉くん）

●そう，紳助事務所って，吹田にあるのよね。チームシンスケから売り込みの電話が来た時「資料をご郵送頂けますか？」「いえ，近所なので持っていきます」と言うエピソードがあるそうだ。あ，先月のフランケン・シュタイナーですが“STOP”ではなく“STEP”でした。ごめんなさい。

●NEO・GEOクラブの最新号(No.13)特集はもちろん『侍魂』。アレの話も，チョッピリね。では，また来月。

「N・G TRAFFICS」

●文通しましょ

ゲーセン餓狼2では，テリーでしかクリアしたことありません。

宮城県内でFM TOWNSを持ってる方，マンガが大好きな方，ぜひこの僕と文通しませんか。女の子も大歓迎です。

〒981-05　宮城県桃生郡矢本町赤井字七反谷地434-19　猪股　輝幸宛て

●同人誌通販します

誌名『NEO-POWER』1，2

どちらもA5版　36Pコピー。

「1」が龍虎メイン，「2」は餓狼2オンリーです。興味を持たれた方は，62円切手同封の上，下記住所まで。

案内書をお送りします。

〒310　茨城県水戸市元山町2-2-43　坂　大樹（ひぃろぉ）宛て



◀新潟市　たかみ夕さん

アニメのガロ2お楽しみに



◀東京都　灰辺キナリさん

第1回目のお茶会に参加したそうだ


◀茨城県　東　丈次郎くん

おやこれはアニメ版のイラストだな


◀大阪府　えーすくん

すっごく久しぶり！元気だった？



◀沖縄県　わいえすなるみやくん

あっ，君もひさしぶりやん



◀東大和市　田中酸素さん

…サル・ルルル…　ウキッ



◀神戸市　マキシム舞子さん

スプラッシュキング☆


◀堺市　FROG高原くん

関西弁使いのキムッチって…



◀静岡県　ユベニスタでもある樋渡某さん

勝利の行方は，あいつが握る



◀東京都　しんぶくん

甘いマスクに潜むものは…闘志


◀大阪府　酢

誰も酢の暴走を止められないのか！



◀兵庫県　村上ろっくさん

ぷちっ，とかねぇ


◀京都市　ほくとひかるさん

名前はリリー。ゲームに出ないけど人気は高いぞ


◀滋賀県　水鏡あきらくん

勝手にコーナーつくんなよなー

▶今月の逆セクハラ　広島県　GUNくん



顔がヨロコんどるぞ，オッサン！

エニックス通信

発売元：㈱エニックス・ソフトウェア企画部
〒160
東京都新宿区西新宿7-5-25
西新宿木村屋ビル3F

「けむりんの研究日誌」 4

by　ことだまけむりん

えっ？「ウゴウゴルーガ」ゴールデンタイムへ？　デマですよねー。と，いうことで「ちなつのシュート」にはまっている，けむりんです。

今月はいよいよ始動した研究生の活動について，鯖の味噌煮氏とお話ししましょう。味噌煮氏，開発の進行状況はどうですか？

鯖：なんもかんも，シナリオが完成していないのに走り出しちゃってるしー，キャラ原画だけで絵を描いてるもんだからも一大変。
け：アルバイトも始まっちゃったしねぇ。
鯖：そうそう。実際プロの方のお仕事を手伝えるって凄く魅力的だけど，満足して貰えるクォリティーって，…も一大変。
け：味噌煮氏はEGS通信のカットも描いてるんだっけね。
鯖：あ…あれはいいっこなしにしようよ。ただでさえ敵が多いのに…湯沢先生！　鯖は一生ついていきます。下僕と呼んで下さい。
け：でも，グラフィックっていいよね。どんどん形になってくるから。
鯖：そうでもないよ。１ドットあたり何厘って仕事だからね。それに，共同作業のはずなのに何もしない奴もいるし。
け：彼のことかい？　言い訳は得意だけどね。
鯖：言い訳じゃ，仕事は進まないもん。
け：業界に，結構いるみたいだけどね。そういう人。
鯖：ほんとかよー。いやだなー。
け：でも，仕事ってそんな人がいようがいまいが，関係ないけどね。
鯖：当然。あ，けむりん，悪いんだけどこれからグラフィックの打ち合わせやんなきゃなんないから。
け：忙しくっていいねー。
鯖：そんなに言うなら，早くシナリオ上げてくれよな。まってんだから。じゃ。

お恥ずかしいことなんですが，折角研究生になったのに一生懸命やんない同期生がいるんですよ。２期生がもの凄くクォリティが高いんで，ただでさえ研究生の尻に火がついているのに。夢ばっか見ていても何にもならないのになー。ゲームが好きなだけじゃ，制作は出来ないんだけどなー。

あ，愚痴になってしまいました。さて，来月は夏の恒例行事，企業研究会のリポートをお届けいたします。

◆　◆　◆

ゲームを創る作業は，絵なら絵，音なら音，プログラムならプログラムと，作業が分かれていてひとりで全て行うわけではありません。ですから制作は思った以上にコミュニケーションが大事なようです。

お手紙下さい

エニックス通信では皆さんのイラスト，ご意見など楽しいお便りをお待ちしております。お便りはぜひとも葉書でお願いします。イラストは，カラーだときれいに印刷されませんので，白黒で濃淡のはっきりした作品がベターです。

エニックスのキャラクターを主人公とした４コマ漫画，ショートストーリー，時節に合ったもの，新作ソフトのイラストは掲載される可能性が大ですよ。

ボツを恐れずドシドシ送って下さいね。

エニックス展



◀やった事がある人もない人もぜひやってみて下さいね。
島根県　無限



▲このゲームのアクション面は結構ハードでしたよね。兵庫県　速水　空也



▲季節にあったイラストですね。最近，蛍も見なくなりました。大分県　竜太

編集後記

6月上旬に幕張メッセでおもちゃショーが開催されました。土日は一般の人にも解放され大盛況でした。エニックスでも「ドラクエⅠ・Ⅱ」や「樹帝戦紀」などのゲームソフトの紹介やキャラクターグッズ，玩具，カードゲーム，書籍の展示を行いました。商品が当たるクイズコーナーなども行われ大盛況でした。

しかし，おもちゃメーカーがこんなにたくさんあるなんて驚きでした。

〈ポコ〉

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社 エス・ピー・エス
TEL(0245)45-5777

にょへら～。暑くて脳みそがとろけそうな今日この頃，いかがお過ごしでしょうか？ 今月こそはまじめな話で盛り上げようと思うSPSスピリッツ最後までよろしくねん。

では，早速，あの製品の話題にふれませう。

発表から幾月も経過し，日の目を見ないでこのまんま消えてしまうのかと思わせていたかもしれない？（うっ！ 完全な言い訳，ユーザーにぶん殴られそ…）話を戻すと，こうして？「ネメシス90改」は今，生き返ろうとしているじょー。ちゃんと開発は進められてるから，今度こそ心配しないで！

えっ？ 2度あることは3度あるってかぁ？ ここまでくればそんなこた～ないはずじゃー！（強気）では，オープニングデモなんぞご紹介しよう。

（注：MSX版グラディウス2資料より）

NEMESYS90改 オープンニングデモ

わたしは，事実だけを のこさなければならない。
時として事実は，いかなるものよりも
つらく，悲しい。
しかしまた，真実こそが
あたらし生命をつくり出せるのだ。

惑星グラディウス史記XIII
序文より

宇宙暦6664年 グラディウス帝国宇宙科学庁長官ヴェノムらの名によるクーデター発生。皇帝ラースは，グラディウス軍を緊急発動させた。

宇宙暦6664年 ヴェノム博士ら10名は逮捕され，クーデターは失敗した。皇帝ラーズ17世はヴェノムら10名を惑星サードへ追放した。

宇宙暦6665年 グラディウス帝国皇帝ラーズ17世死去。ヴェノムら10名は，惑星サードからの脱出逃亡。行方不明となる。

宇宙暦6665年 グラディウス帝国軍はビッグバイパーに次ぐハイパースペースファイターメタリオンの開発に成功。

宇宙暦6666年 惑星グラディウスのネオ・スペースプラント7惑星からの通信が一斉にとだえる。「サイレント・ナイトメア事件」発生。何者かによる侵略であることが判明。

宇宙暦6666年 侵略者は復活したヴェノムであった。バクテリアンの手下となったヴェノムの次の狙いは惑星グラディウスだった。

「ヴェノムは，皇帝ラーズによって惑星サードへ追放されたのち，バクテリアンの助けをかりて惑星シンへ脱出逃亡していた。」

「惑星シンにベースをかまえたヴェノムは次つぎと7つのスペースプラントを侵略した。ヴェノムの侵略は，いままさに惑星グラディウスにおよぼうとしている。」

「ヴェノムの侵略をくいとめるには，7つのスペースプラントをとりもどし，惑星シンにいるヴェノムをたおさなければならない。」

宇宙暦6666年 グラディウス帝国軍サミットは，メタリオン出動を採決，パイロット・ジェイムス・バートンが選出された。

こうしてオープニングがボーンと出る！ 面構成だが，MSX用から全面X68000用への落し完了！ 面数は7面＋αということだが？ ボーナス面が3面あって，そしてなんとオリジナル面が2面あるという話だ！ そしてね，オリジナルのボスキャラがいっぱぁいなんだって。うひょっ！ ユーザーにとってこりゃ楽しみだぁね～。

気になる音楽は？ その筋，専門の方にアレンジしてもらったとかで念願のMIDI対応は間違いないようだしー，HDも対応だしー，要2Mということで書いておこうって，今時普通なのかなこれが？

最後にこれからコナミさんの厳し～い？ チェックが待っているので今後これらがどう変更になるかはわからない。そこんとことりあえず了解しておいていただきたい。

では詳しい情報が入り次第，また報告するじょー。ネメちゃん情報でした。

お葉書あ～りがぁとなぁいのコーナー



◀栃木県 P・N PJたかじょゆうき
コメントには、笑わせていただきました。



◀福島県 P・N 尾中酔太
よぉッ、福島県人。がんばっちくれ～！



◀北海道 P・N 雷光戦士
これからも、よろしくぅ。



◀宮城県 P・N シロちゃん
シャンプーしてんのかな～？



◀静岡県 P・N RomPa
くまさんのイラストの方を載せたかった！



◀千葉県 P・N ミディアム
トーンの使い方って苦労するよね。



◀宮城県 P・N 榊出雲
ベーマガの方を記念にとっておいてね。



◀静岡県 P・N ガーネット
こーいうタッチ、好きですねぇ～。



◀埼玉県 P・N 龍徳
がんばったで賞。（拍手、拍手!!）

今月号はこのへんで…

〆に一発!! えぇ～，実は私あっこはしばしお休みを頂くことになりました。復帰できたらまたいつかお会いしましょうネ!! 約6年間，本当にお世話になりましたー。読んでくれてあ～りがぁとなぁい。感謝，感謝。 Byあっこ

その間，SPSスピリッツは永遠にくまちゃん又は丁稚の人並外れた楽しさいっぱいの構成で続かせます？

今まで，社員のあることないこと書いてきたとばっちりが，きっと私に向けられることでしょう。それもまぁ毎月の楽しみとしてくださいな。

CAPCOM WORLD

(株)カプコン　〒540 大阪市中央区常盤町2-1-12

こんにちわ！　みんな元気？

っていう出だしでカプコンソフト情報（テレホンサービス）は始まるんだぞ。知ってた？　さてさてのっけからバカな話をしてしまいましたが，そうです。私は疲れているのです。最近日中は暑いんだけど，夜ミョーに冷えちゃって，寝起きがとってもダルイ毎日(ダルイといってもダルシムっぽいとかそういう意味じゃない)。はやく，カーっと暑い夏にならないかな。夏になればキャンプに，海に，年末商品の仕込みだ一!!　ゲッソリ。

（文責：カプ・コン太郎）

SFCストリートファイターII ターボが発売だっっ！

ストIIターボの発売だ！　おまたせしました。ついにターボでございます。ダルシムのヨガテレポートや，リュウ・ケンの空中竜巻旋風脚，バリバリ使ってるか？（ヨガテレポートを使いこなすのはすごい）春麗・バルログを使ってその速さに目を回さないように。

てなことはおいといてカプコンワールドで紹介するのは初めてなんだよね。

さてターボというからには，全キャラのスピードアップはもちろんのこと，新必殺技も春麗，リュウ・ケン，ダルシム，エドモンド本田，ブランカ，アーンドザンギエフにしっかり加わってるぞ。そして四天王もマイキャラとして使用OK。同キャラ対戦も以前のストIIと違って隠しモードではなく，初めからオプションとしてはいってるのだ。もう，いちいちオニのように十字キーを押さなくてもいいよネ。

え～い。ここでごちゃごちゃいってもしかたあるめえ。まずは自分の目で確かめてくれよ。発売は7月10日(土)。価格は税別9,980円。





ついに決定 国技館オベントウ，じゃなくてイベント!!

ついにやってきました，カプコンといえば国技館。国技館といえばストIIターボ。キミは去年の熱い夏を覚えているか？　また今年も「ストリートファイターIIターボ　チャンピオンシップ'93イン国技館」開催しちゃうぞ!!　今年も，といっても去年はストIIだったけどね。

さて詳細は，7月11日(日)から8月18日(水)まで開催される，キミんちの近くのおもちゃやさんでの店頭大会に出場し，そこで優勝すれば，国技館行きのパスポートが手に入るというわけ。おしくもそこでやぶれちゃった人にも，すんばらしい豪華賞品があるぞ。そして国技館決戦は，8月19日(木)。去年のようにゲストも多数参加する予定。

またこのカプコンワールドでも詳しい紹介はしていくつもりです。そーいえば，去年はおもしろいハガキをくれた人にパスポートをプレゼントしたよ～な？　みんながんばって技を磨いて下さい。コン太郎が応援するぞ。



'93東京おもちゃショーは楽しかったよ。

ほぇ～。最近の疲れの原因として，ショー疲れというのもひとつあるのだ。みなさんとふれあうチャンスだということでとてもはりきってたんだけど，すごい人で圧倒されっぱなしだった。子供にせがまれてついていったお父さんなんかたいへんだったんじゃないかな。カプコンスタッフ一同も最終日にはナチュラルハイ状態だったぜ…。しかし当日の模様は，とにかく楽しいの一言。我がカプコンブースも「ストIIターボ」やクレーンゲームの「ドリームキュート」がおかげさまで列をなしていたぞ。それと！　各メーカーともいろんなイベントがある中(アイドルありーの，レースクイーンありーの，じゅるじゅる）カプコンブースではなんと，あらゆるメディアを先駆けて「ストIIターボ」のTVCMを公開していたのだ。ここでは「滝とガイル」編と「月と春麗」編の2つがあるということだけ伝えておこう。今後詳しい質問を受けつけるよ，フフフ…（決して来号までネタを引っ張っているのではナイ…）

話がそれてしまった。コホン！　そもそもおもちゃショーとは玩具全体のショー，ぬいぐるみからジグソーパズルまでありとあらゆるおもちゃがそろってたぞ。私が子供だったらうれしくて卒倒してたかも!?

※最近のこのコーナーの流行はファイナルファイト2だ。四コマも待ってるゾ。



◀愛知県・山石雅
女性キャラって，強いわ，ナイスボデーだわ言うことないですな。



◀千葉県・いっせい
それを言うなら光の町の息子のおかげで，つのつのハンマーを買うこともできたぞ。



◀千葉県・のらしろ
全ステージクリアできたかな？





▲三重県・極堂不死美
恐竜って今ハヤってんだよな～。



▶千葉県・神火りる
さて問題です。CMでマキは最後に何と言っていたでしょう？（もういっちょ！　じゃないよ）



▶京都府・あんばらんすは脳天気
これじゃお笑い市長になってしまう。

▲北海道・るえるん橋本流羅
ナイトは夜ではなく騎士という意味。小学校のみなさんわかったかな～？

新作紹介

——新作——　6月25日現在

<スーパーファミコン>

ストリートファイターIIターボ…7月10日発売予定

アラジン……未定

<ファミコン>

ロックマン6……今秋発売予定

<ゲームボーイ>

天地を喰らう……今秋発売予定

<メガドライブ>

ストリートファイターIIダッシュプラス……9月発売予定

カプコンソフト情報はこちらまで

大阪(06)946-6659	東京(03)3340-0718
札幌(011)281-8834	仙台(022)214-6040
名古屋(052)571-0493	広島(082)243-6264
松山(0899)34-8786	福島(092)441-1991

※CAPCOM WORLDへの質問やイラストは，〠141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「CAPCOM WORLD」係まで。

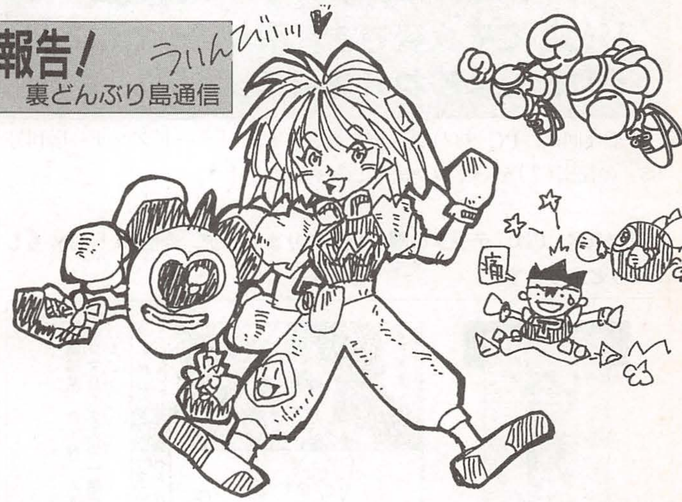
KONAMI PAGE 25 from DS-3

やっとこさ復刊した"DS-3"の25番目のページめが、ココ"PAGE 25 from DS-3"なのだ。「25ページ」と呼んでね。

■コナミ株式会社　〒105　東京都港区虎ノ門4-3-1■

ウィンビーアイドル化計画実行委員会活動報告！

裏どんぶり島通信



こんにちは。おかげさまで，「ウィンビーアイドル化計画実行委員会」も順調，順調。本日のBGMはマドカちゃんこと國府田マリ子さんの歌う，「Fntasian」でお届けします。「Twin memories」はもう完璧に覚えちゃったし。

ここでひとつ提案。この2曲をカラオケにはいるように，みんなで応援するの!!　そうすれば，あなたのレパートリーもふえるでしょ。

さて，今月のお便りです。

ウィンビーアイドル化計画

その①　社名をコナミからウィンビーにする！
その②　CGを駆使して「演歌の花道」に出す！
その③　メビウスにウィンビーが主役の本を書いてくれるように頼む。

by大谷　哲史

まあ！　なんて大胆な!!

その②には笑っちゃった。ウィンビーが着物着て熱唱している姿を想像してしまった……ん？　なかなか似合うではないの。

はい，その次のお便り。

前略，岡山のコナミファンの一人宮本です。今回「ウィンビー国民的アイドル化計画」という事で，私も一人のウィンビーファンとして，（正確にはメローラ様ファン）ぜひ参加したくペンを取りました。
なぜ今日まで参加を見合わせていたのかと申しますと，私は基本的にメジャーよりマイナー好みであったという事です。ほら，自分の好きだった女の子がアイドル化すると何となくさびしいってヤツですよ。とまあそんな訳だったのですが，先日発売されたPop'nツインビーの座談会を読んで全国のコナミファンのパワーに「これはもう私も参加するしか!!」って考えに変わりました！
ピシバシメローラ様……もといウィンビーちゃんを盛り上げましょう!!
私のまわりにもコナミファンはたくさんいます。彼らにも参加させます。
さて，今回の「Pop'nツインビー」のCDですが，あまりのすばらしさに脳ミソプーでございます。私は國府田マリ子さんのファンで，デビュー当時から一番好きな声優としてヨイショしてきました……それが～それが，まさかのコナミのCDで歌が聴けるとはあ!!!!　もう，コナミさん，グー!!　も，最高ッス！　とにかく良い！　良すぎる!!　ってぐらいgood!!
今後も「ウィンビー国民的アイドル化計画」で，ビシバシ國府田マリ子さんを出演させて下さいね。ああ，國府田マリ子さんへのファンレター窓口を作って下さったコナミ様!!　あなたは神様です！
多少エキサイトしすぎですが，今後ともいろいろ送りますのでよろしくお願いします。
では「メローラ様は私たちのマドンナだ!!　計画」もとい，「マリ子ちゃんアルバム出すぞ計画」…もといっ「ウィンビー国民的アイドル化計画」頑張りましょう!!　では……。
P.S.シナモン博士を忘れないで下さいね。

by宮本　宏

すごい，ビックリマークがいっぱいで，感動と興奮が伝わってくるお便りですよね。よし，さゆ鈴も頑張るぞ。

というわけで，國府田マリ子さんへのファンレターも受け付けてます。コナミレーベル内マリ子ちゃんファイト係までお送り下さいね。

コナミレーベルインフォメーション号外

ん？　何かすすり泣くような声が聞こえる……なになに「シクシク，僕のコーナーがなくなっちゃったよう……」あら，マイケルさんね。無視してスタート！

7月21日，「MIDI POWER ver.3.0 X68000 COLLECTION-GRADIUSIII X68000悪魔城ドラキュラ」が発売。7月23日発売のX68000用ソフト「悪魔城ドラキュラ」（税別￥9,800）よりひとあし早くオリジナルサントラが聴けてしまうのだ。もちろんGRADIUSIIIのMIDIアレンジバージョンもお薦め。なんとタイトルBGMスコアも掲載。￥2,800（税込）でCD買って，あなたもチャレンジしてみてね。

お薦めといえば，7月16日発売のSFC「魍魎戦記MADARA2」も楽しみ！　こちらは税別￥9,800。

さゆ鈴の夏は，またもやメタスレ状態（「コナミオールスターズ1993」参照のこと）だあ。

さゆ鈴のひとりごと

最近，「ホントにミーハーなんですねぇ」「僕はこの人が好きです。さゆ鈴は好きですか？」なんてお便り，たくさん頂いてます。仲間がふえたみたいでとってもうれしい。ちなみに，さゆ鈴の家はお父さんもお母さんも弟も，なぜか芸能情報に詳しい。ホント，並じゃないよ。カエルの子はカエルというわけね。

いきなりだけど，「ミュージックステーション」見てます？　ミニドラマで岡田秀樹君が出演しているの。ほら，原田龍二さんが出てたあのコーナーよ。そこにね，「愛という名のもとに」の生徒役で話題になった彼が出てるの。さわやかな感じで，イヤミがなくて，なかなか良いよ。

さゆ鈴の今お薦めトリオの一人なわけ（なんだそりゃ？）。

岡田秀樹君，西島秀俊君，次号お届けしたい長澤ユキオ君は，絶対やってくれるぞ！と思っているナイスボーイです。名前を見かけたらチェックしてみてね。

リアルタイムアクションＲＰＧ「ソードダンサー」&「ソードダンサー増刊号」絶賛発売中!!

TG ステーション

TGL TECHNICAL GROUP LABORATORY
株式会社テイジィ総合研究所(Bipiane)
開発室：〒540　大阪市中央区釣鐘町１丁目２番２号(BLDG土屋)

はい，こんにちは。この原稿を書いている頃は梅雨の真っ只中。もぉじめじめじめじめしてて大変です。雨が降っていて外に出られない時は，家の中でゲームをしているに限りますね（強引ですか？）。友達も呼んで対戦プレイが熱いぞ！

さて今回は，PC-9821版も無事発売された「ソードダンサー増刊号'93」の秘密(？)をいくつかばらしちゃいましょう。

１「増刊号」では，テッタに隠し技がありましたが，今回の「'93」もしっかりとあります。

今月の一席



◀高知県　P・N　AB
2コマ目の2人で一席に決定。17歳にクラスチェンジおめでとう。



◀大阪府　P・N　英国　力
ヒァー（©ながいけん）。印刷ででるかな？（笑）



◀愛知県　P・N　猫飼うぼ
そうそう，是非MIDIで聞いてね。



◀三重県　P・N　由瀬二鈴生
若かりしころのテムジンだそーです。こんなにカッコ良かったのかな？



◀愛知県　P・N　山石　雅
人気急上昇中のショップ姉ちゃん。アガディルを越えられるか？

登場頂くのは，「まさかこんなキャラまで出てくるとは！」と反響の大きかったショップ姉ちゃんです。でも，「増刊号」をクリアした方はご存知だと思いますけど，このキャラは「増刊号」からこっそり出場しているんですよね。

では彼女の隠し技の出し方です。

出し方

下方向にためて，敵がいる方向と同時に[X](2P側なら[→])キー。

どんな技が出るかは，出してからのお楽しみ。いきなり出せば対戦相手を驚かすことができるぞ！（もちろん相手も知ってれば別だけど）

２　飛燕の「円月斬」が出ない！とお歎きの方に。

「増刊号」とちがって，下方向にあまりためない方が良いですね。下方向，上方向とポンポンとたたくようにすれば出やすいかも。

３　PC-9821版はどこが違う？

FM音源版の音楽が，すべて新音源用にグレードアップされています。

ちなみに，PC-9801版はPC-9821では動作が不安定ですので注意して下さい。

万が一，PC-9821をお持ちの方で，PC-9801版を購入してしまった人は当社ユーザーサポート係まで御連絡下さい。有償にて交換します。

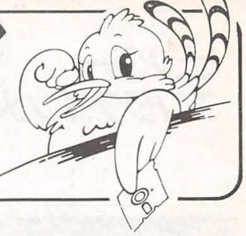
スタッフ募集のお知らせ

当社では，ゲーム開発スタッフを募集しています。詳細は当社担当まで電話で御問い合わせ下さい。

職種：原画，グラフィック，シナリオ
連絡先：06-644-9687　担当：本多

対戦型アクションゲーム
「ソードダンサー増刊号'93」絶賛発売中！
PC-9801VM/UV以降，PC-9821シリーズ共に5,800円

はみんぐばぁど　そふと　らんど



Humming Bird Soft™
株式会社エム・エー・シー　ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2－2－15　TEL.06-315-8255

タイトル募集中!!

★おぉっ!
原稿の締切をすっかり忘れていました(笑)

★タイトルイラスト募集
このコーナーのタイトルイラストを大募集するので、がんがん送ってください。閂鷹丸さんが送ってくれたたくさんのイラストが、引越し作業のどさくさで消えてしまいました。みなさん、今がチャンスです(笑)

★7月と言えば
22日から24日まで、幕張メッセで、NECパソコンフェアが開催されます。もちろん、ハミングバードソフトも出展します。CD版のホニャララを持って行けると思うので、期待していてください。CDの仮焼が間に合わなかったら、ハードディスクで持っていきます(笑)　大阪と名古屋は、例年通り年末(12月)です。(これには間に合う)

★新社屋は一部禁煙
つらい。つらいぞー。私にとって煙草は栄養補給や排泄と同じレベルなので、例えば、「納豆は臭いから食べるな」とか、「臭いからウンチするな」とか言われるのと同じくらいストレスが溜まります。その反動で、喫煙量(1日の消費量)が2倍になってしまいました(涙)　禁煙しろという声が聞こえてきそうですが、ついでなので言ってしまいます。喫煙者には、副流煙のことがあるので、あきらかな「喫煙者差別」に対しても発言(や反論や討論)を控える傾向があります。法で禁じるという方法もありますが、麻薬と同じで、地下に潜るだけで根本的な解決にはなりませんね。どうしたら喫煙者と非喫煙者が共存できるんだろう。

★そうそう
7月31日と8月1日の2日間、東京は秋葉原のラオックス(ゲーム館)の3Fで、ハミングバードソフトのイベントします。98ロードスがメインです。プレゼントと新作の手品(笑)をたくさん持っていきますので、遊びに来てください。

☆☆☆☆ 喉元すぎれば....
はいぱ(GHC03166) ☆☆☆☆

ぎゃらりぃすぺぇすみ

ごめんなさ〜い。今回は投稿者がとっても多くて、載らない方続出〜!! でもみぃとろうれしい悲鳴(なんて不謹慎な奴だ)。今回載らなかった方めげないでどんどん投稿してくださいね。お初の方はもちろん大歓迎!! ふと、夜空を見上げるとミルキーウェイと夏の星座がまたたいている。一体いくつわかるだろうね。



▲栃木県　たかじょゆうき



▲熊本県　モラル



▲北海道　雷光戦士

初めまして、ようこそ。これからもよろしくね。



▲大阪府　ひまじん



▲東京都　幻詩人



▲愛媛県　ECHO



▲埼玉県　西木　史郎



▲東京都　羅夢



▲茨城県　ひぃろう



▲三重県　ともこざる

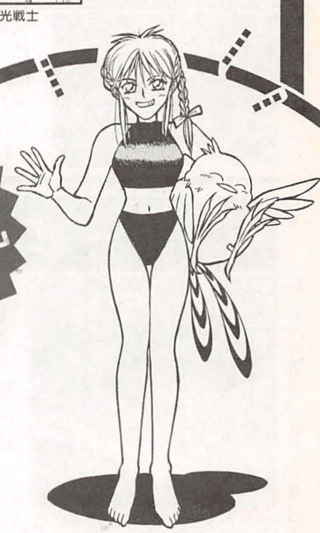


▲埼玉県　神崎　りょう太



▲東京都　しんぷ

ラブリー・カオリンの「今月のイラスト」

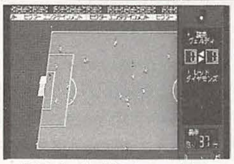


やあっ！今年初めての水着姿を披露するときは、ちょっと照れちゃうけど、小脇に抱えたぬいぐるみが自慢。まるまるとしたハチドリくんは、浮き輪がわりにも丁度いいよ。〈小判〉

ビクターエンタテインメントの前谷が叱る

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16
ビクターエンタテインメント株式会社

新作ソフト“うわっ，やってもうた！”



Jリーグ プロフェッショナル・サッカー 1993
PC-9801 VX，UX以降
7月16日発売 ￥9,800(税別)

相変わらずJリーグ人気は，大変なものだ。相変わらずと言っても，まだ1年目で，始まったばかりなんだから，ここでもう落ちてきてたんじゃあ，それこそ大変である。それにしても，1年目ということで，そろそろ，いろんな問題点なんかも表面化してきたようだが，何といっても，選手の身体がボロボロになりそうな強行日程というのは，大きい問題じゃなかろうか。

だいたいサッカーっていうのは，中学や高校の体育の授業でやってたときから，めちゃくちゃ面倒臭いスポーツだったよな。四六時中走ってなきゃなんないし，天気の悪い日なんて，トラッピングすると体操服がドロドロになるし，たいてい冬にやるもんだから，寒いし，太股とかにボールが，バシッと当たって痛いし，ヤなもんだったんだけど，こんな人気が出るとは，俺には信じられん。

インディ・ジョーンズ ～アトランティスの運命～
FM TOWNS(CD-ROM) マーティー対応
8月27日発売 ￥9,800(税別)



「インディ・ジョーンズ」といえば，映画の大ヒットシリーズだけど，ハリソン・フォードは，もうやらないらしいのだ。残念。しかし，とっておきのシナリオが一本。このシナリオを生かすため，映画がダメなら，ゲームでと，ルーカスアーツが制作した自慢のSCUMMシステムを用いたアドベンチャーゲームが，この「インディ・ジョーンズ　～アトランティスの運命～」なのだ。

いままで，「LOOM」や「モンキー・アイランド」という，一連の，ルーカスのアドベンチャーゲームがあったけど，この作品は，一段とよくできている。

特にカッコイイのは，前編音声対応になっていること。しかも，敢えて日本語吹替えはせず，日本語は字幕スーパーというか，テキスト表示になっていること。気分なのだ。

第2回含蓄の無いベスト5！

ヤなスポーツベスト5
1位：3on3バスケ
2位：夢がモリモリのキック・ベース
3位：セナ様
急に，ヤなCMベスト5
4位：NOVAのババア
5位：ツイン・ピークスを真似した缶コーヒーのCM
6位：永瀬正敏
ざけんなよ！

名馬の証～その後～

「クラシック・ロード2」8月27日発売決定！


▶レース画面

全国のCR1馬主諸君，お待たせしました。ついに，我らの「クラシック・ロード」が，その続編の姿を現したゾ。今回は，この「クラシック・ロード2」の，数ある新機能の中から，主なものを，まずはお知らせしよう。

●セーブした馬どうしでの対戦

すでにお気付きとは思うが，これは「名馬の証」が基になった機能なのだ。藤中厩舎が，トシノ厩舎が大活躍したCR1の夢の対決を実現させた「名馬の証」の対戦システムが，全てのパッケージの中に，CR2の一機能として収められるのだ。つまり，職場で，友達同士で，サークルで，様々なCR大会の開催が可能になるのだ。そして，そこで勝ち上がってきた名馬たちを，再びこの「名馬の証」に於て，全国大会を催そうではありませんか！

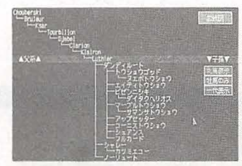
●ゲーム期間の延長

CR1では，最も新しい種牡馬はオグリキャップあたりだったけど，CR2では，当然ダイタクヘリオスなどの最新種牡馬も収められているゾ。さすが，なのだ。

●外国産馬のシミュレーション(購入も可能)

ジャパンカップに出場できるゾ。つまり，他の国の馬と同じようにシミュレーションされた外国馬たちがJCや，安田記念に続々と出場するということなのだ。このことが，技術的にも大変なことであるのは，CRのデータ処理システムを考えると，それはそれは凄いことだと，分かって頂けると思う。

●血統図表示


◀血統図画面

全てのサラブレッドは，系図を遡れば必ず，ダーレー・アラビアン，バイアリー・ターク，ゴドルフィン・アラビアの三大始祖に行き着く。CR2では，自慢の5代前までの血統表示に加え，系統図ともいえるものを，収めてしまったのだ。プレイヤーが育てた馬の血の流れを，三大始祖まで遡ることができる。はては，プレイヤーの育てた馬の血脈の繁栄を目の当たりにすることができるのだ。栄光の競馬シミュレーションCRシリーズのみが可能にした，驚異の機能である。

その他

●馬の総頭数の倍増

●ハードディスク対応

「名馬の証」スタッフは，来月もCR2について，さらに突っ込んだ分析を加え，そして，8月27日の発売を目指し，新たな全国大会開催の準備を整えるつもりである。乞うご期待！

新コーナー：DEATHな輸入盤です


▲BATHORY「TWILIGHT OF THE GODS」

いきなり始まった変なコーナー。実は単なるCDのレビューなのだ。ジャンルはデス・メタルに絞っていくつもりだが，第1回目はいきなり，デス・メタルとは言えないバンド，BATHORY(バソリー)の一番最近のオリジナル・アルバム，「TWILIGHT OF THE GODS」の登場だ！

実は，筆者が輸入盤をマメにチェックするようになったのは，このアルバムがきっかけだったと言っても過言ではない。暗く，重く，荘厳な音楽を求めていた筆者に，ピッタリの曲，世界観が，そこに広がっていたのである。

このBATHORYと言うバンドは，北欧のバンドなのだが，歌詞の内容を見ても，バイキングの物語や，山岳信仰のようなものを中心にしている。あくまでもゆったりとした，ミドル・テンポの曲が殆どで，まるで，船を漕いでいる様な，または重い足取りで，高い山に登っていく様な気分になる。効果的に挿入された風の音や，波の音，そしてアコースティック・ギターの使い方も，原始的な宗教音楽っぽくて，閉ざされた暗く，寒い土地柄をイメージするのに十分である。そう思って聴くと，ちょっと下手くそなボーカルも，土着の音楽っぽくて良い，とも思えるから不思議だ。

このアルバムは，BATHORYにとって6枚目なのだが，4枚目ぐらいまでは実は，クソみたいなスラッシュ，デス・メタルなのだ。それが，5枚目から急に，攻撃性はなくなったものの，非常に深みを感じさせる音楽性を持ち始めたのである。

バンドは，83年から活動を開始したようだが，もう10年選手なのだ。83年といえば，あのメタリカの「KILL'EM ALL」が出た，まさにスラッシュメタルの草創期である。

ドイツのメタル専門誌「ロック・ハード」に載っていた広告によると，まもなくBATHORYのリーダー，クォーソンのソロアルバムも出るらしい。

考えてみると，輸入盤というのは，非常にマイナーで，しかし非常に個性的なものがいろいろとあり，とても楽しい。パソコン・ソフトも，海外のものを漁りはじめると，きっと面白いだろうと思うのだ。(IBMとか欲しい。)

「ビクターエンタテインメントの前谷が叱る」について，ご意見，ご要望など，ガンガン手紙を送ろう！待ってます。

Falcom NEWS EXPRESS

「ぽっぷるメイル」「ブランディッシュ」の移植!?

もうじき夏休みがやってくる。休み中に，する事がない人と，貯金のない人は，アルバイトしてこれからの新製品に備えよう。

さて，最近突然の発表となったファルコムタイトルの移植計画。待ちに待ってたという人もいるでしょう。パソコンゲーム同様にみなさんの応援の声お待ちしています。

いま進行している移植作品を一覧にするとこうなります。発売時期，価格など詳細は，まだ未定ばかりですが，着々と進んでいるので心して待つように。

移植タイトル

PCエンジン

「ぽっぷるメイル」 NECホームエレクトロニクス

「ブランディッシュ」NECホームエレクトロニクス

メガドライブ

「ぽっぷるメイル」 セガ・ファルコム

「スーパーブランディッシュ」セガ・ファルコム

「ハイパーロードモナーク」 セガ・ファルコム

待望のシリーズの4作目にあたるイースは以下の通り。これもファルコムのオリジナルシナリオを元に，各機種の特性を活かしたゲーム内容にアレンジされることでしょう。どの機種がどうなるか興味深々ですね。全機種やり比べてみたい気がするね。

Ys

PCエンジン

「イースⅣ-THE DOWN OF Ys-」ハドソン

スーパーファミコン

「イースⅣ-MASK OF THE SUN-」トンキンハウス

メガドライブ

「イースⅣ-MASK OF THE SUN-」セガ・ファルコム

これらファルコムタイトルのゲーム移植に併せてコミックやオリジナルグッズなど企画が続々進行中です。お楽しみに。

CDミュージックフロム「ブランディッシュ2」曲当てクイズ正解者発表。
これはアレンジ曲の使用曲当てクイズの正解者。その栄誉を讃え，ここに発表!

千葉県	小林洋介	神奈川県	福島亜矢子	滋賀県	樋口 航
茨城県	澤畑伸一郎	神奈川県	松森晴信	滋賀県	風井寛樹
神奈川県	石井 克	大阪府	堀田雅也	岡山県	瀬戸口博志

イラストギャラリー

今月も力作が届いている。さすがにドーラのイラストが多いな。かっこいいカールのイラストも欲しいぞ。



◀宮崎県 みつっぺファイヤー
色っぽい顔のドーラでいい!。



◀広島県 犬竜らべっち
なんだか不思議な感じのドーラだな。



◀長野県 BS村ちゃ
オオッ，やり込んでいるね。大人のゲームだもんね。



◀北海道 幸代
おっ，アレスもカールも可愛くなっちゃって。



◀静岡県 文月十三
一番好きなキャラがアンバー……いじめてもらいたい?

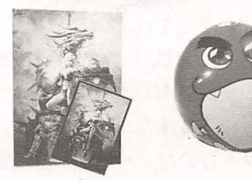
代々木ファルコムショップへ行こう 新製品

新発売オリジナルグッズ

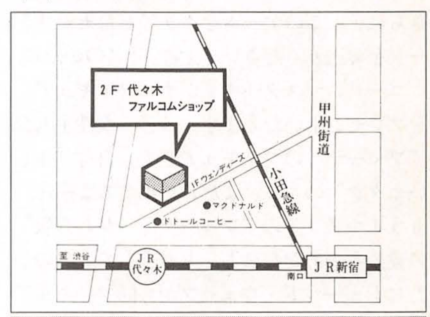
新製品

- **●「ブランディッシュ2」ジグソーパズル**
  3800円 発売中
- **●「ブランディッシュ2」ポストカード**
  150円 発売中
- **●「風の伝説ザナドゥ」ポストカード** 発売中
  A（アリオス&ソフィア）150円
  B（戦闘シーン）150円
  セット8枚組（キャラクター）1000円
- **●「ぽっぷるメイル」ガウ・ビーチボール**
  1300円 発売中
- **●OVAイース天空の神殿**
  第4巻「運命の流れる中で」 7月21日発売
  5800円 キングレコード・角川書店

様々な謎が解き明かされる最終巻。まるまる一本が，興奮と感動のクライマックスだ。



※商品は通信販売でも購入できます。
詳しくは，代々木ショップまで
(03)3379-7723



スタッフ募集のお知らせ

プログラム／グラフィック・シナリオ音楽／総合職(広報，営業，経理，総務など)募集しています。募集に関する詳細は，ファルコム担当までハガキなどで問い合わせください。

■日本ファルコム株式会社 〒190 東京都立川市曙町1-14-13 立川MKビル
TEL 0425-27-6501(代) FAX 0425-28-2714
■ファルコム・ショップ代々木〒105 東京都渋谷区代々木1-37-2 ショーAビル2F
TEL 03-3379-7723

フューチャーかわら版

★先日渋谷に行ったら，いるわいるわ，肩出し超ミニくちびるドピンク，ツメ長赤毛のオネータマがたがわんさわんさ。もしかして渋谷にリゾートビーチがあるのでしょうか？　あるなら行きたや海パンはいて…。関係ないけど今回はシュールド・ウェーブからめずらしくプレゼントのお話。読んでね！

シュールド・ウェーブスタッフだよりだよん

★あー夏休みだ。すでに不快指数はうなぎのぼり。金はないし，勉強はおろかレジャーすら思いつかない。街には陽にやけてまぶしい足をだしたギャルがいーっぱい。クーラーもないこの部屋じゃパソコンのスイッチを入れたとたんにムワン！　と暑くなる。そんな夏がわたしはキライだった…。がしかし！　かのシュールド・ウェーブにゆ着している私はとうとうこの夏の希望とも言える極秘情報を入手し，それをこのフューチャーかわら版にリーク，一大スクープとして発表する好機を得たのであった!!

その内容とは！『ゴーレムマスター　サマーアタックス』。これは当社のサマーキャンペーン対応ソフトとして低価格￥7,800にて，7月30日に発売が予定されている。PC-9800シリーズ対応，5″2HD，3.5″2HD。内容はおなじみSLG。先の5月に発売された“ゴーレムマスター”の，夏休みユーザー感謝，キャンペーンソフトなのだ。パラメータ設定を変えた最強バージョンが，しゃく熱の太陽光線とともに天下る…と，これだけでは「ナァ～ンダ」と思う諸君もいるでしょう。ところがさらに！　このゲームをクリアしたセーブデータをお送りください。先着200名のかたに，『ゴーレムマスターオリジナルフィギュア』をプレゼントいたしますっっ！　女性主人公“フィーナ”のフィギュアです。自称“正しいオタク”のキミ。よだれが出てるよ～ん。もう1つ！　この“フューチャーかわら版”の愛読者のあたなにも，ちゅう選で3名のかたにシュールド・ウェーブから同フィギュアをプレゼント。どんどん応募して下さいね。詳しくは次号で発表します。

不況を乗り越え，夢をとりもどすため，元祖経済難ユーザーであるスタッフが，現ユーザーのニーズに答えるべく尽力した，『ゴーレムマスター サマーアタックス』及び，勝利の証し，フィギュアプレゼントを'93 夏決行！　定価￥7,800，7月30日発売！　お楽しみにね！



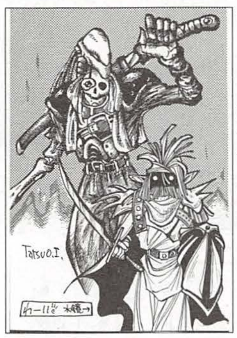
ユーザーかわら版

見ましたよ～。“ゴーレムマスター”。地味だなんて言われてたけど，スッゲーきれいですよ。スキだな～，ああゆうの。シュールド・ウェーブの空気ってゆうか，雰囲気が出ててイイよね。98の借金残ってるけど，買おうかナ～。

仙台／4 6(シロ)ちゃん

♡まっっ！　うれしいおたより！　雰囲気を感じてもらえるなんて最高スね。ちょっと待ってて，サマーアタックス買ってくれるとウレCナ。フィギュアも当たるかも…。

ギャラリード・ウェーブ



◀大阪／石井タツオ・滋賀／水鏡あきらベテラン2人の合作。迫力あります



▼兵庫／速水空也　右上のデーモンが気に入った



▼埼玉／神崎りょう太　まわりに飛んでるのは何？



▼熊本／いたもてっさく　お久♡　あい変わらずシンプルでイイ構図とるじゃん



▲東京／ぽんび　とうとう常連になったね。カラーをお見せできず残念



▲東京／AZRAEL　何かが見えてきたみたいだね。キープ オン ムービング！



▲宮崎／みつやです　投稿にはめずらしいスタイリッシュなのが気に入った



◀仙台／榊出雲　Gペンも使いなれると他のペンより絵が生き生きするよ



▲広島／TANTA　動きがあるし，キャラもかわいい。線がキレイなら完ペキ



▲栃木／PJたかじょゆうき　私は5浪した大学9年生を知っている。31歳



▲香川／紺野みき　Eわよー。さわやかで。自画像だったらいらっしゃいネ



▲高知／AAB　早くも出たか！　SDゴーレム。CMにもなるのでデカく載せてしまった??

おたよりのあて先
〒110 東京都台東区台東2-30-2 シュールド・ウェーブ フューチャーかわら版

第2回 マジカルステーション
魔法のツボ

お詫び

みなさんにお詫びしないといけないことが2つあります。

まず1番，6月4日に発売予定だった競走馬育成SLG『THE KING OF HORSE』はデータ上の不整合が発売直前に発見されましたので，発売無期延期とさせていただきました。現在データの見直し作業を行っておりますが，発売日は未定です。一部のお客様にはお電話で，お叱りや激励をいただきましたことをここでお詫び申し上げます。

つづいて2番，6月18日に発売予定だったX68K版『餓狼伝説』は，イベント等でのユーザーのみなさんの声を反映させることになりまして，新仕様を追加して7月23日に発売日を変更させていただきました。たび重なる発売日の変更で申し訳ありません。今後，このようなことが2度とないよう努力して参りますので，これからもよろしくお願い致します。

X68000版『餓狼伝説』の新仕様

・同キャラ対戦モード追加

・VS ONLYモード追加

※注意：容量の関係上，2人協力プレイにはメインメモリーが4MB必要です。2MBの機種でも協力プレイ以外は問題なくプレイできます。

新発売日　7月23日

標準価格　8,800円（税別）

みんな期待して待っててね!!

新コーナー：魔法のツボ

読者のみなさんこんにちわ。今回から会社の名前も変わったということで新コーナーをやろうということになりまして，記念の第1回となりました。まずは自己紹介から，えーと担当はまほうのヨッチャンと言いますねん。いつのまにか28才になってしもたのにまだ結婚してません。早く独身生活にピリオドを打ちたいと思ってますねん。それはええとしてこのコーナーは読者のみんなから手紙をもろて，てきとうに僕が答えるというまあなんとも安易な企画にしたんです。それで手紙の内容はなんでもいいのです。例えば，彼女がほしいとか(それはおまえが思てることやろ!! KERRY)，しょーもない話とか何でもOK!ともあれ，イラストの裏とかハガキ，手紙をおくっておくれやす。魔法の館でみんな待ってます。

（まほうのヨッチャン）

捜してます

今，魔法株式会社では新社名になって新しいスタッフを大々的に募集してます。こんなことができる人は，すぐに連絡下さい。

1. ゲーム企画ができる人
2. プログラムが組める人
（アセンブラやC言語等）
3. グラフィックデザイナー
（ドット絵経験があるとなお良し）

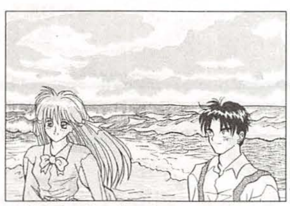
君の才能を僕達は待っています。自信がないなぁと思っている君!! 一度連絡下さい。

（担当：総務課　浮田まで）

イラスト広場

みなさん2カ月ぶりのこぶさたです。前回はイラストのコーナーがなくてゴメンナサイ。あっと，ところで言い忘れてましたが先月号から担当してます，まほうのヨッチャンです。ちなみにこれまでのKERRYはハイテンションで仕事してます。まあ何はともあれこれからよろしく。

ヨッチャン



▲仙台市　シロちゃん
10時間も描いてくれてありがとう。でも本当はこれの下もあるんだよね。これからどしどし送ってくれ。(稲垣 勝雄)



◀高山市　はんちく
今度は手紙を書いてきて。それともうちょっとデッサンをしっかりとしておくれやす。



◀札幌市　るえびんりうら
まいどまいどありがとうございます。ちがうイラストも送って！



◀埼玉県　神崎りょう太
僕はこうゆ女の子大好きだす。また送ってきてくらはい。



◀小山市　たかじょゆうき
イラスト送ってくれてどうもおおきに。でもな〝うぴー〟ってゆうひまあったら勉強しなさい。まあこれからも送ってきてほしいけど，デッサンしっかりとしいや

次号イラスト募集

みんないつもイラストを送ってくれてありがとう。ところで次回は魔法をイメージしたイラストをバンバン載せたいと思ってます。どんどん送ってきてくれ。

◆お便り，イラストは，『マジカルステーション』まほうのヨッチャンまで

新作情報

『餓狼伝説』
FM TOWNS版
『将棋聖天Ver.2』
PC-98シリーズ
史上最強宣言!!
『テクモ・ワールドカップサッカー』
X68K版
企画中作品は盛り沢山

社名
魔法株式会社
〒651 神戸市中央区葺合町馬止1-10
マジカルビル
PHONE:078-261-2790
（旧社名 ㈱ホームデータ）

ぽんたのアイマックス情報局



▲ピッカピカのタイトルだよん。

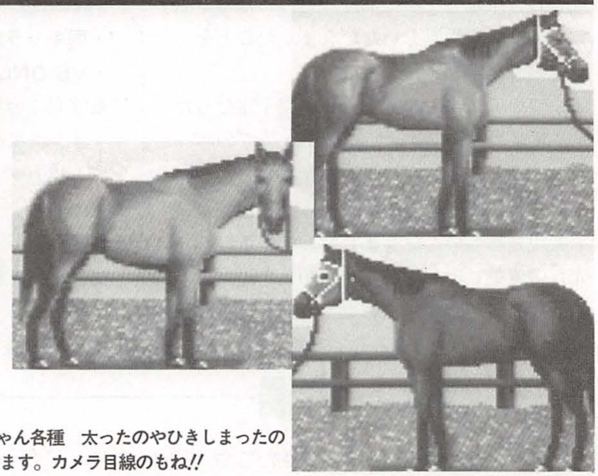
今月もやります！　の大見出し
スーパーファミコン用ソフト
「スーパー競馬」
8月10日発売!!　9,700円（税別）

▼おんまはみんなパッパカ走るぅ





▲鋭い切り口のコメントがとーっても参考になるぞ



▶お馬ちゃん各種　太ったのやひきしまったの…色々います。カメラ目線のもね!!

回って回って

どうも，お初です！「うし」ですっ。ぽんたの兄貴（妙なる響き…）は，先月から回り続けてまして，ついに事切れてしまいました。（来月には蘇生予定）

というわけで，今月は慣例無視の超特大企画「スーパー競馬」愛と勇気の実況中継をやっちゃいますっ。

おなじみのコーナーは，来月に復活を果たしていれば「ぽんた」がまとめて面倒をみますので，心配しないでね。

スーパー復活！

「デュアルオーブ」「デスブレイド」と続いて，アイマックスのスーパーシリーズはどうなったんだ？　と言う話題が絶えないようですが，遂に出ます!!　あれが!!

何がって？　上の大見出しの奴ですよっ。

先月も大見出しだったんだけど，肝心のゲーム内容の説明はまだだったよね。

某国民的個人電脳の方では，空から降ってきた娘を育てる事に躍起になっている連中が日夜，象牙の塔に籠っているなんて話を耳にしますが，「スーパー競馬」はお馬ちゃんを育てるゲームでやんす。

もちろん，相手がお馬ちゃんだから美人コンテストじゃぁなくて，日本全国で行われるレースに勝つために，面倒を見てあげるんだよね。

「レースに勝つ」と，一口に言ってもこれが大変なんだわ。

愛するお馬ちゃんのコンディションは，コロコロ変わるし，ほっときゃ太るし，シゴけばケガをしてしまうのよ。トホホ。

こう言っちゃなんだけど，競馬なんて今まで全然興味なかったんだよね。

でもさ，愛するお馬ちゃんが健気に駆けてる姿を見てるうちに，「差せー」だとか「そのままー」なんて叫びながら，テレビの前で立ち上がってる自分がいるわけなんだな。

今，敢えて言おう「競馬は愛だ」と…。

快挙だ!!

渋く？　決まったところで，思い出したんだけれど…，

やるんですよ。コマーシャル。テレビでっ。とりあえず，全国的に流れるのは，

7月28日(水)　19:30〜19:58
水曜ナイター
8月7日(土)　19:04〜20:00
土曜ナイター
フジテレビ系列24局ネットだよ。

デスブレイドもねっ

アーケードの名作がスーパーファミコンに蘇る。ってね，聞き飽きたような文句だな。

一体，何本のゲームが移植されて名作とうたわれたのだろう…。

でもさ，これって名作だよ。少なくとも横浜の中華街界隈では，流行り狂う「ストII」を尻目にひたすらハマリ狂う連中がいたね。

スーパーファミコン用格闘アクションゲーム「デスブレイド」は7月16日発売，定価9,700円（税別）だよ。

お便り・イラストの送り先

〒144 東京都大田区西蒲田7-8-9
サンクイーンビル5F
株式会社アイマックス
「ぽんたのアイマックス情報局
〜ぼくとぷよぷよしてよ〜係」まで

カルチャー・ショック

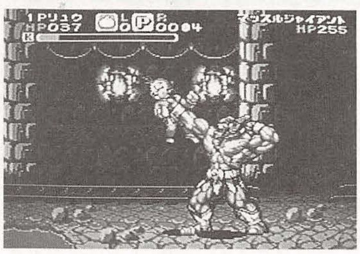
史上初の格闘RPG
ターボモード搭載!?（可変式）
VSモードつき！

株式会社カルチャーブレーン 〒130 東京都墨田区太平2-5-7
おもしろ情報局03(3829)0870

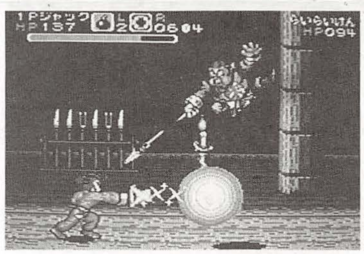
スーパーファミコン 7月発売予定
スーパーチャイニーズワールド2 宇宙一武闘大会
16Mロム 9,800円(税別)

気になるテクニック&搭載機能！

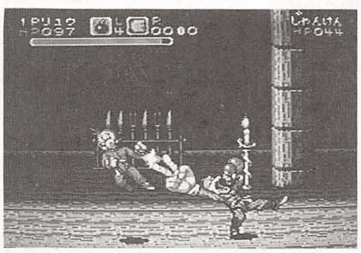
格闘技&スーチャイファン待望の対戦(VS)モードが搭載されたぞ！今回のビューポイントは，格闘技の醍醐味が味わえる新登場のスーパーディフェンス&テクニックなどが使えるのだ。また必殺技は，その技別にコマンド，連打，ため技など，ふさわしい操作法で遊べ，当然，連続攻撃やキャンセル技もできるのだ。さらに，**ハンディキャップ，難易度設定，1P・2PマニュアルCOM設定可能，勝負数選択，高速ターボ等**など，充実した機能が搭載されているぞ。



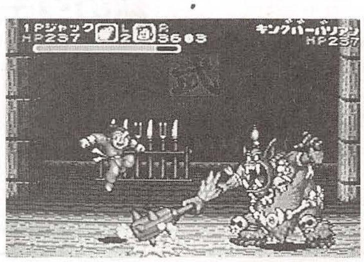
マッスルジャイアントはRPG道中にでてくるボスキャラです。この技はワンハンドネックハンギングツリー



来々拳のドン・チューカ（RPG道中の強キャラ）



ジャン拳の名手スイ（RPG道中の強キャラ）。この技は対空技チョキチョキ拳

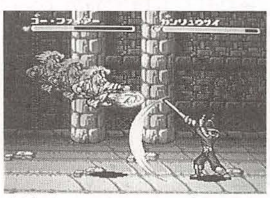


三大ボスの1人，キングバーバリアン

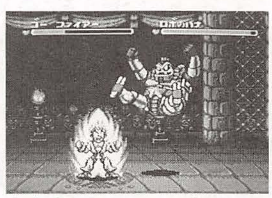


宇宙ガンマン（RPGフィールド戦）。武器はハイパーレーザー砲

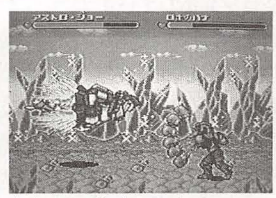
VSモード画面集！



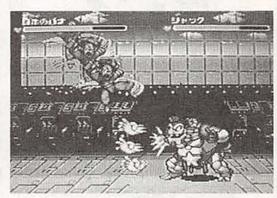
(左)ゴー・ファイヤー／跳び蹴り
(右)巌流斎／真空居合い斬り（※スーパーコテツからくりだされる衝撃波）



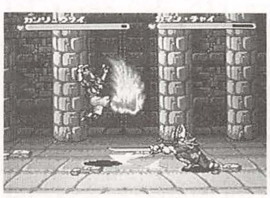
(左)ゴー・ファイヤー／ファイヤーボミング
(右)ロボ乃花／横綱ボンバー



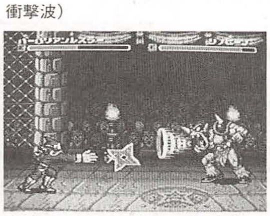
(左)ロボ乃花／ごっつあんミサイル
(右)アストロ・ジョー／キラーズタイフーン



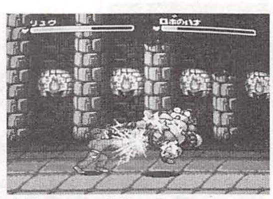
(左)ジャック／飛龍の拳
(右)ロボ乃花／連打つっぱり



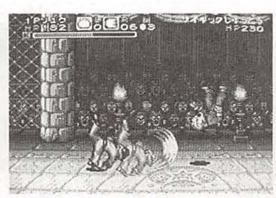
(左)カマン・チャイ／ファイヤーニールキック
(右)巌流斎／しゃがみ斬り



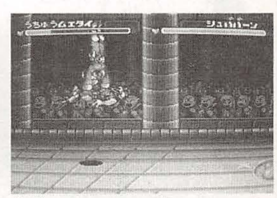
(左)シノビーン／エレキ手裏剣
(右)バーバリアン・ババ／雄叫び



(左)リュウ／プラズマパンチ
(右)ロボ乃花



(左)サイドー・コガ／サイキックスルー（※自分の影を飛ばして相手を投げる）
(右)リュウ



(上)シュババーン／シュババーンドロップ
(下)カマン・チャイ

※ハイパーチャイニーズについて
Yボタンを押して気合いをためてセレクトボタンを押すと，ハイパーチャイニーズに変身します。通常時より技数が増え，威力も強くなります。
VSモードはあくまで対戦のみのモードですので，変身したり，アイテムや術を使ったりすることができません。

◎画面は開発中のものです。

マイコンソフト

なにわ通信



こにゃにゃちわ。わしは，皆糸康保なのだ。ちがーうのだ。本当はHiaroなのだ。

夏ですね。私は夏は大好きです。みなさんはどうですか？

今月のタイトル横は**大分県・竜太**さんです。

VIDEO GAME ANTHOLOGY第5弾……

さて，お待ちかね，ビデオゲーム・アンソロジー第5弾です。

じゃじゃ～ん。日本物産社の「クレイジークライマー／クレイジークライマー2」です。

クレイジークライマーは1980年の作品。クレイジークライマー2はその名の通りクレイジークライマーの続編で，1988年の作品です。

この2本を1セットにして発売いたします。

どちらも，レバーを2本使って，主人公の2本の腕を操作し，ビルを登らせるゲームです。

操作には，キーボード，ジョイスティック2本はもちろん，今回の「リブルラブル」に同梱されていた両十字パッド「XPD-1LR」を使うことが可能です。これで，操作性もバッチシです。

「クレイジークライマー／クレイジークライマー2」は8月中旬発売で，価格は5,900円(税別)の予定です（XPD-1LRは入っていません）。



クレイジークライマー
©1980/1988/1993
Nihon Bussan Co.,Ltd.

バシシマーカーがおまけに！

ビデオゲーム・アンソロジー第4弾のリブルラブルが6月の25日に発売になりました。

このリブルラブルに1983年当時話題になっていた「バシシマーカー」をおまけとして，同梱しました！　当時のままの物を復刻しています。「何それ？」という人，「聞いたことはあるけど実際は見たことがない」という人，「おおっやってくれるぜ」という人，とにかくこれは買うしかないでしょう。

「リブルラブル」は専用ジョイパッド「XPD-1LR」と「バシシマーカー」同梱で，7,900円(税別)。大好評発売中です。

ではまた来月

マルチ機種対応のスキャンコンバーター「XVGA-1V」について来月詳しくお知らせいたします。

では，また来月。おたよりは以下のあて先までなのだ

〒530大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F　電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト㈱
なにわ通信係

一回休み　Hiaro.

私のシテオク体験談

6月号でなにわ通信にハガキが載っていたので「ラッキー!!」と思いきや，ペンネームが電光戦士になっているではないか。初めてのハガキなのにぃ。シテオクだー。

北海道・雷光戦士

評：ごめん。私が間違えた。　**シテオク度2**

ところで，6月号で「切っても何もない」と書いたにもかかわらず，ただ1人，切り取り線で切って貼ってきた，住所不明の津都さん。お約束通り，何もありません。



サークル紹介

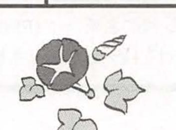
ただ今マルチメディア活動組織PCCMは正規会員を募集しています。

PCCMとは，様々なメディアをパソコンを中心に吸収し，一つの「パソコン文化」を私たちが創っていこうという野望の元(笑)に組織されたMSX，98メインの活動組織です。

月1回の会報発行のほか，イベントやプロジェクトといった活発な活動を繰り広げています。1人でゲームをやってることに飽きた人，自分の力をみんなに知ってもらいたいというそこの人，ぜひ私たちPCCMのメンバーに加わってみませんか？

興味のある方は次の住所まで連絡してください。資料と入会申込用紙をお送りいたします。

〒115 東京都北区浮間1-14-8-401
星野康弘様方PCCM本部「メンバー募集」係







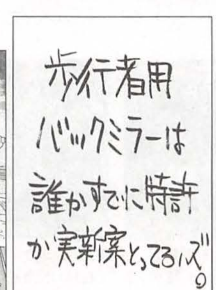
岩手県・バニッシュモンスター
みなさんの熱い応援のおかげで発表できることになりました。



名古屋市・氏名不明ちゃん
とぼけた感じがグッド。今月のプレゼント「ドラスピのウォーレット」を差し上げます。



宮城県・駒使い
やっぱ，海はいいよね。翌日の背中のヒリヒリが好き（なわけはない）。



東京都・ダイアジノン
ガーン。知らなかった。先月の「太陽電池の懐中電灯」も昔のOFコーナーに載っていたらしい。えーい，もう「新商品案」ネタはやめだー。



静岡県・Rompa/大阪府・Hiaro.
私に合作を挑むとは，なかなかやるな。載せるざるをえないところをついている。

業務連絡：9月号の「ありがたいおハガキのコーナー」では「NOT人物」特集をやります。人物以外のイラストをよろしく。

電脳インフォメーション

DIC VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

VANTAN NEWS FILE／July in '93

いやぁ～盛り上がったね～Ｊリーグ！みんなはゲーム見に行った？僕は２回も行っちゃったんだよね。川崎ヴェルディVSジェフユナイテッド市原戦と川崎ヴェルディVS横浜マリノス戦だったんだけど、どっちも良かったよーっ。会場は両方とも国立競技場だったけど、超盛り上がりで満員御礼状態！お決まりのウェーブなんか、あの広い国立競技場を５周も６周もしちゃって「いつまで続くんだ～っ!!」って感じ。試合そのものもすっごい良かったし、何が良かったって、ヴェルディVSジェフユナイテッド戦の時にさ、僕の後ろの席に、ポカリやNTTのＣＭなんかでおなじみの一色ちゃんが座っていたんだよ!! プライベートで遊びに来てたみたいだったけど、ヤッパシスンゲーかわいかった。僕は本気でファンになっちゃったよ。やっぱしゲイノー界でもＪリーグは話題なんだよねェ。まだ行ってない人は一度行ってみなよ。有名人の一人や二人、会えるかもしれないよ！

話が無茶苦茶脱線したけど、何が言いたかったっていうとサ、あの『セガ』がさ、Ｆ－１だけでおさまらず、"ゲーノー人も注目するＪリーグ"の『ジェフユナイテッド市原』をスポンサードしているんだよねェ～！みんなは気づいてた？ユニフォームの胸の部分にロゴが入っているから、後期の試合が始まったら見てみなよ！でもさ、ホント、セガの勢いには頭が下っちゃうよね。

みんなもゲーム業界目指すんだったら、ウカウカしてられないぜ！　バモラ～ッ!!

ゲームデザイナー『金杉ハジメ』現わる！



「校内写生」「蘭丸」「ドラキュラ伯爵」「亜紀子」「リップスティックアドベンチャー３」………。みんなは知っているかな？ちょっとエッチなゲーム野郎なら知っているだろう。ここではこのゲームがどんな内容かなんて野暮なことは言わないけれど、もし、このゲームにお世話になったことのある高校生がいたら、後で職員室に来るように!!

そんなわけで、これらのゲームの生みの親、泣く子も黙る（ゲーム野郎は思わず拝む）金杉ハジメ氏がバンタン電脳情報学院に現れたのだ!!

時はサカノボルこと５月23日、バンタン電脳情報学院で行われた「電脳クリエイターセミナー」の"ゲームデザイナーへの道・シナリオ編"の講師として、ゲームデザイナーを目指す高校生たちに愛の鞭をふるいにやって来たのだった。腕に覚えのある高校生たちも、さすがに金杉先生の前では（金杉先生の凄みのある風貌も影響していたと思われるが………）少しおとなしくなっていたぞ！

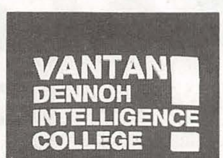
セミナーの内容は、金杉大先生の監修の下各自オリジナルのゲームシナリオを制作するというものだった。実際にプロの現場で使用されているフォーマットに各自のアイデアを落とし込んで行き、完成後は金杉先生が添削してくれるというものだった。

みんなのデキに金杉大先生も一言、「上出来!!」ということでした。

バンタン"プロモーションＶＴＲ"遂に完成!!

待ちこがれていた人には「遂に出来たかっ！」、どうでもイイ人には「何が出来たって？」てな感じのバンタン電脳情報学院学校紹介ビデオが遂に完成したのだ～っ！では早速、このＶＴ-Ｒをディレクションした"大盛り"小林の話を聞いてみよう！

「いやぁ～、おかげさまでとうとう出来ましたよ。このビデオはね、コンピュータゲームやＣＤ-ROM、それに電子出版なんかが出来る過程を、バンタンのカリキュラムの過程に沿って紹介しているから、ウチがどんなことをやっている学校なのかっていうのが一目瞭然で解るようになってるんだよ。ビデオを通して登場してくるCGも全部ウチの学校で創ったものだから、是非みんなに見てもらいたいよね！」だそ～です。でさ、このプロモーションビデオをみんなにプレゼントしちゃう!! なんてったってタダだから、ものは試しに見てみてよ！「ショーガねーなー、んじゃ見てやっか」な～んて思った人は、ページ右隅の住所にハガキかTELで『ビデオ見てやっから送って』って伝えて下さい。ソッコーで送るからさ。応募ヨロシクっ!!



ＣＧ満載の「バンタン電脳情報学院プロモーションビデオ」！

仙台・静岡・新潟・名古屋の方にお知らせ！

バンタンのガイダンスに参加したいけれど、近所でやってくれないっ！とお嘆きのあなたに………。バンタン電脳情報学院のガイダンスを仙台・静岡・新潟・名古屋の４か所でも開催致しま～す。学校のすみからすみまで教えちゃうからみんな遊びに来てちょ～だい！日程は以下のとおり！

★７/11→仙台・静岡　７/18→新潟・名古屋

当然、説明するのはコイツラだ～っ!!

静岡・名古屋担当："並"中島（お新香付）　仙台担当："大盛り"小林　新潟担当："特盛り"鯉江

会場で会ったらイジメテやってくれ！



「金のシャチホコっ！」



「萩の月　のつもり……」（どこが～っ!!）



「越前蟹～っ!!」

さぁ、今月の電脳インフォメーションはこのへんでおしまい。梅雨が明ければすぐに夏休みだ！みんないろんな計画があるとは思うけれど、休みに入る前に体なんか壊さないように気をつけよう!! それと、期末試験も頑張るように！それじゃまたね～!!

電脳君遂に登場!!



さて、今月からこの誌面にバンタン電脳情報学院の学生が登場します。青山君って言う１年生なんだけど、やる気十分だからみんなもよろしくね！それでは青山君、どうぞっ!!

月刊よっち　―1st. Trip―

いや～、やっぱりスゴイよバンタンは！あ、唐突でスイマセン。申し遅れましたが、私、バンタン電脳情報学院シナリオ＆キャラクターデザインコース１年の「青山義市（あおやまよしいち）」と言います。どうぞヨロシク！

さて、今回からこのコーナーを僕が担当して、バンタンの情報（裏話も）やオリジナルの文章等を書いていきたいと思いますのでよろしくお願いします。

バンタン講師陣の全貌を明かす　第１回「健部伸明氏（怪兵隊）」の巻

「ひゃっひゃっひゃっ………！」　彼特有の伝説のセリフである。年齢は27歳だと言っているが本名は不明、シナリオの授業を担当している。著書はテーブルトークＲＰＧ関連が多いが小説は書いていないらしい………。あっ、そうそう、９月頃に小説が出るそうだ。これは本人から直に聞いた話だから信用してくれ。将来、シナリオでメシを食っていきたいならケタルベにコネを作れば何とかなる。その為にはやっぱりバンタンだ!!

今月の青山君

先輩が「ＴＡＩＴＯ」の企業説明会を受けに行きました。青山くんはまだまだこれからがんばります。最後に友達のおもしろい話をしたいと思います。

友人のさいピー君はなんと乳製品と野菜（レタス主）とファイブミニプラスだけで生き延びているのだ。乳製品は限定されていて、雪印ヨグール（イチゴ）とプッチンプリン（甘いよね）と決まっている。そして好きなアイドルは定番の高橋由美子だ。

そんなところで、また来月会おうね！See You Next.

お知らせ

バンタン電脳情報学院では、電脳クリエイターを目指すめざとい諸君のためにセミナーや相談会を開催しております。７月の日程は次の通り。

- ●７月18日（日）
  電脳クリエイターセミナー３　13:00～17:00
- ●７月12日（月）～30日（土）※日・祭日を除く
  入学相談会　10：00～18：00（お好きな時間に１時間程度）
- ●７月25日（日）
  バンタン模試Ⅱ（全科目）

※バンタン模試には受講料として、1,000円程度必要となりますが、その他はいずれも無料となります。詳しくは下記の宛先までおはがきかお電話で、お気軽にお問い合わせ下さい。

〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-1-8-7MB
TEL：03-3719-3511
バンタン電脳情報学院
電脳インフォメーション係

ソフマップなら満足できる!!

各種ゲームソフト高額買取中!!

ソフトコーナー　**X-1・FM-77ソフトも高額買取中**

最高定価の50%買取り、掲載されていないソフトもジャンジャン買取ります。

店頭にて高額買取中!!
- ●PC-9801・PC-386/286
- ●X68000・FM TOWNS・AMIGA
- ●Mac・IBM・各種TVゲームetc.



アトラスII (PC-9801) 買取金額 ¥4,500



サークIII (PC-9801) 買取金額 ¥3,500



サバッシュII (PC-9801) 買取金額 ¥4,500



シュヴァルツシルトIV (PC-9801) 買取金額 ¥5,000



エトワールプリンセス (X68000) 買取金額 ¥3,500



ソリチュード(下巻) (FM-TOWNS) 買取金額 ¥6,000



卒業'93 (FM-TOWNS) 買取金額 ¥4,000

PC-9801/286

商品名	買取金額
ああっ女神さまっ	¥4,500
アトラスII	¥4,000
ウイニングポスト	¥4,800
ヴェインドリーム 2	¥3,500
ウォーゲームコンストラクション	¥3,500
ウルトラ作戦	¥4,000
AI囲碁 4	¥5,500
F-29リタリエイター	¥4,500
M-1タンクプラトーン	¥4,000
エアーコンバットIII	¥3,000
エアーマネージメント	¥4,000
永世名人III	¥4,500
王将位	¥4,000
ガンシップ2000	¥4,800
神々の大地　古事記外伝	¥3,500
CASTLES	¥2,000
機甲師団II	¥3,800
機動戦士ガンダム リターン・オブ・ジオン	¥3,500
極〜きわめ〜	¥5,500
銀河英雄伝説III	¥3,500
クムドールの剣	¥4,000
クラシックロード1	¥3,500
グロスドイッチュラント	¥4,000
元朝秘史	¥3,000
轟II	¥4,500
サークIII	¥3,500
サザンアイズ	¥4,000
サバッシュII	¥4,500
財閥銀行	¥4,500
三国志III	¥3,000
シヴィライゼーション	¥4,000
シムアント	¥3,500
シュヴァルツシルトIV	¥5,000
将棋〜聖天〜	¥6,000
将棋II	¥4,500
将棋初段一直線	¥5,500
雀皇登龍門II	¥4,200
雀豪III	¥4,200
スーパー上海 ドラゴンズアイ	¥3,500
ソードダンサー	¥2,500
卒業〜グラデュエーション〜	¥4,000
対局囲碁早碁	¥6,000
大航海時代II	¥4,000
大戦略IV	¥3,000
大戦略マルチエディタSP	¥4,000
チェックシックス	¥3,000
知略の覇者〜クイズ三国志〜	¥2,800
地球防衛少女イコちゃん	¥3,500
超時空要塞マクロス	¥3,200
ディー・アーク	¥2,800
デルフォイの信託	¥3,800
トキオ	¥4,800
トップマネージメントII	¥7,000
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	¥2,800
ネクタリス	¥2,800
バトルテック	¥3,500
BIG HONOUR〜ビッグオナー〜	¥3,000
ビースト三獣士	¥2,800
4Dドライビング	¥4,000
4Dボクシング	¥4,000
ぷよぷよ	¥2,800
ブランディッシュII	¥4,800
プリンセスミネルバ	¥4,000
プリンセスメーカーII	¥6,000
プレイメーカーフットボール	¥4,000
ペブルビーチの波濤	¥5,000
マイクロソフトフライトシミュレーター	¥4,500
麻雀三国志演義	¥4,800
ミスタープロ野球パーフェクト	¥4,000
ムーンミスト	¥2,500
メガロマニア	¥4,000
モンスターメーカー	¥3,500
指輪物語〜第二巻〜	¥4,000
ライフ&デスII	¥4,000
レジオナルパワーII	¥2,400
ロボクラッシュII	¥3,800

98アダルト

商品名	買取金額
亜紀子プレミアムバージョン	¥2,500
YES!	¥2,500
いくいくパッ君	¥2,800
イマージュII	¥2,500
エンジェルアーミー	¥2,500
俺は守護霊様!	¥2,400
キャッツ　パート1	¥2,500
キャルII	¥2,800
きゃんきゃんバニーVエクストラ	¥2,800
クィーン・オブ・デュエリスト	¥2,800
クィンテアロードII	¥2,800
JYB(ジャイブ)	¥2,600
雀ジャカ雀	¥2,400
Shinc〜シンク〜	¥2,600
DEJA2	¥2,300
同級生	¥2,800
ヌーク	¥2,800
はっちゃけあやよさん 4	¥1,800
バニラシンドローム	¥3,500
花よりダンゴ 2	¥2,500
初恋物語	¥2,800
ピュア2	¥2,400
美少女ハンターずっこんX	¥2,800
プレミアム 3	¥2,800
プロスチューデントG	¥2,500
ぽんろん戦士サニーナの伝説	¥2,800
星の砂物語 2	¥2,800
マリンバスター	¥2,500
マリンフィルト	¥3,000
麻雀王伝説	¥3,000
満開電飾 2	¥3,800
ムーンライトエナジー	¥2,300
メタル・アイ	¥3,000
遊人special collection	¥2,500
妖獣倶楽部カスタム	¥2,500
リップスティックADV3	¥2,600
レモンカクテルコレクション	¥3,500
レッスルエンジェルス2	¥2,800

PC-8801

商品名	買取金額
ウィザードリィI	¥1,000
ウィザードリィII	¥1,000
ウィザードリィIII	¥1,500
ウィザードリィIV	¥1,500
ウィザードリィV	¥2,500
ヴェインドリーム	¥1,500
A列車で行こう	¥1,500
ガゼルの塔	¥2,000
ガンシップ	¥2,000
ガンダムタクティカルオペレーション	¥2,500
ガンダムタクティカルオペレーションマップ	¥1,000
キサナ	¥1,500
キャル	¥1,500
きゃんきゃんバニースペリオール	¥2,000
銀河英雄伝説II DX+set	¥2,000
元朝秘史	¥3,800
コズミックサイコ	¥3,000
琥珀色の遺言	¥1,000
ジーザスII	¥1,500
上海 2	¥1,500
スナッチャー	¥2,800
提督の決断	¥2,500
電脳学園II	¥2,500
電脳学園III	¥2,000
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	¥2,300
ドラゴンナイトII	¥2,500
信長の野望〜武将風雲録〜	¥500
バーズテイル	¥1,500
はっちゃけあやよさん 2	¥1,500
バトル	¥2,000
バトルスキンパニック	¥3,000
ハラキリ	¥2,000
ファングス	¥2,500
ぽっぷるメイル	¥1,200
星の砂物語	¥2,000
ヨーロッパ戦線	¥3,500
ランス	¥2,500
私をゴルフに連れてって	¥2,000

X68000

商品名	買取金額
アリスの館 2	¥1,500
エトワールプリンセス	¥3,500
OVER TAKE	¥3,000
ガンダム クラシックオペレーション	¥2,000
キャッスルズ	¥3,000
クインティアロード	¥2,500
グラディウスII	¥2,000
苦胃頭捕物帳	¥1,500
サイレントメビウス	¥1,000
三国志III	¥4,000
JOSHUA(ジョシュア)	¥1,500
ジェノサイド2	¥1,500
シムアース	¥2,000
雀豪 3	¥3,500
シュートレンジ	¥1,500
雀ジャカ雀	¥1,500
スターウォーズ	¥1,500
太閤立志伝	¥2,500
DEJA2	¥2,000
テラクレスタ+ムーンクレスター	¥2,000
出たな!ツインビー	¥2,500
ストライダー飛龍	¥2,000
ドラゴンストライク	¥2,000
バトルテック	¥2,500
デスブレイド	¥2,000
ファイナルファイト	¥3,500
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	¥3,000
ふしぎの海のナディア	¥3,000
プレミアム	¥2,000
ポピュラスII	¥3,000
ボンバーマン	¥1,800
星の砂物語 2	¥2,000
同級生	¥2,000
麻雀幻想曲	¥2,000
ロードス島戦記II	¥2,000
ヨーロッパ戦線	¥3,000
ライジングサン	¥2,000
リーディングカンパニー	¥3,000

FM-Towns

商品名	買取金額
AYA〜アヤ〜	¥3,500
アドバンテージテニス	¥3,000
アルシャーク	¥3,800
石見銀山殺人事件	¥3,000
ウイングコマンダー	¥3,500
F-29リタリエイター	¥5,000
エアーマネージメント	¥4,500
エルムナイト	¥4,500
ガンシップ	¥4,000
キャッスルズ	¥4,000
サイレントメビウス	¥3,800
三国志III	¥5,000
ジョシュア	¥2,500
スーパーコレクション	¥3,500
スーパーリアル麻雀	¥4,500
スザク	¥4,500
ソリチュード(下巻)	¥6,000
ソリチュード(上巻)	¥4,800
卒業'93	¥4,000
ダイヤモンドプレイヤーズ	¥4,500
沈黙の艦隊	¥4,500
D-AGAIN	¥2,000
DEJA2	¥3,000
トキオ	¥4,000
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	¥4,000
ナイトメア	¥4,000
ハイパープラネット	¥5,000
遥かなるオーガスタ	¥4,000
ビッグオナー	¥4,000
4Dボクシング	¥4,000
プレミアム	¥2,500
マリンフィルト	¥2,500
モンキーアイランド	¥4,000
ライフ&デスII	¥4,500
らんま1/2 飛竜伝説	¥4,500
レイルロードタイクーン	¥4,500
レジオナルパワーII	¥1,800
ワイアット	¥3,000

MSX2/2+

商品名	買取金額
ウィザードリィーIII	¥1,500
ELLE〜エル〜	¥1,500
F-1 3Dスピリッツ	¥2,000
FMパナアミューズメントカートリッジ	¥4,500
SDスナッチャー	¥4,000
ガゼルの塔	¥1,500
ガチャポン戦士 2	¥2,000
ガンシップ	¥1,500
キャルII	¥2,000
きゃんきゃんバニースピリッツ	¥2,000
キャンペーン版大戦略II	¥2,500
君だけに愛を	¥2,000
グラディウスII	¥1,500
グラムキャッツ 2	¥2,500
元朝秘史	¥3,500
幻影都市 ILLUSION CITY	¥2,000
コズミックサイコ	¥2,000
シュヴァルツシルトII	¥1,500
スウィートエモーション	¥2,000
スーパー上海ドラゴンズアイ	¥1,500
スナッチャー	¥3,000
戦国ソーサリアン	¥2,000
提督の決断	¥2,500
電脳学園3	¥2,000
ドラゴンナイトII	¥2,000
闘神都市	¥2,000
パロディウス	¥2,000
花のモモ子組	¥2,500
ブライ 下巻	¥2,500
フリートコマンダーII	¥1,500
プリンセスメーカー	¥4,000
ポッキー2	¥2,000
MIGHTYバトルスキンパニック	¥3,000
魔導物語1-2-3	¥3,500
ヨーロッパ戦線	¥3,000
らんま1/2 飛竜伝説	¥4,500
龍の花園	¥1,200
わたしをゴルフに連れてって	¥2,500

㊟箱、及びマニュアルのないパソコンソフトは、買取りできません。

パソコンに関する書籍・各種ゲーム機・etcも高額買取実施中!!

電話加入権販売中!!

電話機、FAX、モデムをこれから取付けようとしている方へ!
ソフマップで購入すればこんなにお得!!

N社¥72,800、M社¥72,800 **当社¥68,000**

着信専用もN社¥40,800、当社¥38,000で購入できます。
- ●面倒な手続きは全て代行します。
- ●月々、わずかな金額でお支払のクレジットもOK!
- ●土曜、日曜、祝日もお申し込みOK!
- ●日本全国、どこでもお取付けできます。

お問い合せ電話課03-3253-0998

加入権+電話機おすすめセット 電話加入権+ユピテルYP-A60（月々¥2,900より）		加入権+モデムおすすめセット 電話加入権+MC24PA5（月々¥2,800より）	
*12回払い	*36回払い	*12回払い	*36回払い
頭金¥10,000	頭金¥10,000	頭金¥10,000	頭金¥0
初回¥7,925	初回¥4,749	初回¥7,285	初回¥5,960
月々¥7,500×11回	月々¥2,900×35回	月々¥6,900×11回	月々¥2,800×35回

各メーカー電話機も販売中!!

機種	特価
ユピテル YP-A60 定価¥49,800	コードレス留守番電話機 40%OFF特価¥29,500
SHARP CJ-A380-B 定価¥50,000	コードレス留守番電話機 22%OFF特価¥39,000
SANYO TEL-L771(H) 定価¥56,000	コードレス留守番電話機 30%OFF特価¥42,000
Panasonic VE-A47-K 定価¥22,000	留守番電話機 28%OFF特価¥15,800

*手続きの際は身分証明書及び印鑑が必要です。
休止中又は不要な加入権は *NTT局内登録費高額にて買取いたします。

●取扱い店舗/東京14号店03-3253-0040
大阪1号店3F 06-634-6307



ご希望日をお聞かせください。
お宅までお伺いします。
(出張料2,000円程度かかります。)

東京移動買取センター ☎03-3253-0558 FAX.03-3253-3418

大阪移動買取センター ☎06-634-9481 FAX.06-634-0886

●商品をお送りになられて10日以内に当社より査定の連絡がない場合はご面倒ですがお電話を下さい。

グレードUP!! どこよりも高く下取り交換します!!

お申し込み方法!

1. 出張買取ご利用の場合

今すぐ、ご一報ください!

お申し込み電話　東京 ☎03-3253-0558　大阪 ☎06-634-9481

お客さまのご都合に合わせて、係員が直接品物を取りにお伺い致します。(東京・大阪近郊)
- ・お支払いは、品物査定後、銀行振込または現金書留でさせていただきます。

個人・法人どちらもOK! 少量でも多量でも構いません。下取交換ご希望の方、係員が直接品物を引取りにお伺い致します。(東京・大阪近郊)
- ・期日指定は、お客様のご自由!ご都合にあわせてお申し込み下さい。
- ・出張料2,000円程度かかります。

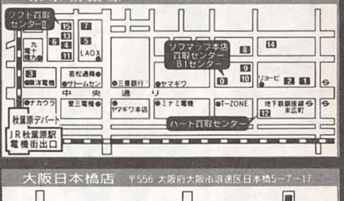
2. 直接、店頭にお持ちになる場合

査定後、その場で現金をお支払い致します。身分証明書(免許証・保険証・学生証etc)と印鑑(個人印)が必要です。(高校生以下の方は、親の同意書も必要です。)

高く売る方法!

1. マニュアル、システム等の付属品も忘れずにお持ち下さい!
1. お売りになる前に、汚れなど落としてきれいにして下さい!
1. お客様が売りたくなった時がずばり高値です!(早ければ早いほど、きれいならきれいなほど、高値で売れます。)
1. 下取交換にすれば、さらに高く売れます!
1. 最後にソフマップで売るのが高く売る方法です。
- ・さらに、ソフマップ保証書があればもっと高く売れます。

東京秋葉原　〒101 東京都千代田区外神田3-14-10



大阪日本橋店　〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-17



●通信販売受付時間/年中無休
●平日AM10:30〜PM7:30 ●日・祝日AM10:00〜PM7:00

窓口	電話番号
東京通信買取専用電話	0120-110-994
大阪通信買取専用電話	0120-419-802
東京秋葉原ハード買取センター	☎03-3253-0828
東京新宿ハード買取センター	☎03-3343-3362
東京本店ソフト買取	☎03-3253-3099
東京第2ソフト買取	☎03-3253-0827
大阪ハード買取専用	☎06-634-9480
大阪ソフト買取専用	☎06-634-5822

パソコン売るなら　株式会社ソフマップ®

予算に応じて支払える ゆっくりらくらくクレジット!

パソコンショップ クレバリー

当社の価格は消費税込みで表示してあります。

パソコンSETの組み合わせ及びクレジットの回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。

代金引換の着払いもご利用頂けます。(代引手数料別途)詳しくは、お電話にてお問い合わせ下さい。

お買い得新品パソコンSET

セットの組み合わせは自由に設定できます
(送料は一個口につき1000円～1500円 内税表示)

PC-9821CeモデルS1セット



PC-9821Ce モデルS1 定価¥378,000
キーボードカバー 定価¥ 2,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク 10枚 オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800
合計定価¥395,400

税込特価 ¥319,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,640	¥10,000	¥30,000×4
36回	¥11,130	¥10,400	なし

PC-9801BX/U2高級セット



PC-9801BX/U2 定価¥218,000
PC-KD1522(高級ディスプレー) 定価¥ 99,800
PC-PR101/T103(プリンター) 定価¥ 99,800
170MBハードディスク 定価¥ 49,800
MS-WINDOWS Ver3.1 定価¥ 21,800
MS-DOS Ver.5.0A 定価¥ 9,800
SS-10II(サウンドボード) 定価¥ 16,800
マウス定価¥ 6,800 マウスパット定価¥ 2,800
クリーナー¥2,000フロッピーディスク10枚オープンプライス
合計定価¥527,400

税込特価 ¥399,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥11,088	¥10,100	¥33,000×5
48回	¥13,846	¥10,200	なし

PC-9801BX/U2セット



PC-9801BX/U2 定価¥218,000
XC-1498CII(0.28mm) 定価¥107,000
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
SS-10II(サウンドボード) 定価¥ 16,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥363,200

税込特価 ¥245,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥10,580	¥10,100	¥31,000×3
30回	¥12,180	¥9,500	なし

PC-9801BX/M2セット

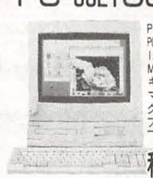


PC-9801BX/M2 定価¥232,000
XC-1498CII(0.28mm) 定価¥107,000
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
SS-10II(サウンドボード) 定価¥ 16,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥377,200

税込特価 ¥255,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥10,080	¥9,900	¥36,000×3
30回	¥12,180	¥9,900	なし

PC-9821Ce/S1高級セット



PC-9821CeモデルS1 定価¥378,000
PC-PR101 T103(プリンター) 定価¥ 99,800
120MBハードディスク 定価¥ 99,800
MS-WINDOWS Ver3.1 定価¥ 21,800
キーボードカバー 定価¥ 2,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥607,000

税込特価 ¥443,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥10,900	¥10,800	¥39,000×5
48回	¥14,850	¥11,300	なし

PC-9801BA/U2高級セット



PC-9801BA/U2 定価¥328,000
PC-KD1522(高級ディスプレー) 定価¥ 99,800
PC-PR101/T103(プリンター) 定価¥ 99,800
170MBハードディスク 定価¥ 49,800
MS-WINDOWS Ver3.1 定価¥ 21,800
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
SS-10II(サウンドボード) 定価¥ 16,800
マウス定価¥ 6,800 マウスパット定価¥ 2,800
クリーナー¥2,000フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥637,400

税込特価 ¥473,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	¥10,787	¥10,100	¥32,000×6
48回	¥13,850	¥12,100	なし

PC-9801BA/U2セット



PC-9801BA/U2 定価¥328,300
XC-1498CII(0.28mm) 定価¥107,000
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
SS-10II(サウンドボード) 定価¥ 16,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥473,200

税込特価 ¥318,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,120	¥9,800	¥31,000×4
36回	¥13,465	¥10,300	なし

PC-9801BA/M2セット



PC-9801BA/M2 定価¥342,000
XC-1498CII(0.28mm) 定価¥107,000
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
SS-10II(サウンドボード) 定価¥ 16,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥487,200

税込特価 ¥328,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,420	¥10,100	¥32,000×4
36回	¥11,115	¥10,700	なし

PC-9821CeモデルS2セット

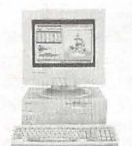


PC-9821CeモデルS2 定価¥488,000
キーボードカバー 定価¥ 2,800
マウスポット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800
合計定価¥505,400

税込特価 ¥408,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥10,960	¥10,200	¥34,000×5
48回	¥12,620	¥10,400	なし

PC-9821Ae/U2高級セット



PC-9821Ae/U2 定価¥358,000
PC-KD1522(高級ディスプレー) 定価¥ 99,800
PC-PR101/T103(プリンター) 定価¥ 99,800
170MBハードディスク 定価¥ 53,800
MS-WINDOWS Ver3.1 定価¥ 21,800
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
マウス定価¥ 6,800 マウスパット定価¥ 2,800
クリーナー¥2,000フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥654,600

税込特価 ¥488,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	¥10,262	¥10,100	¥35,000×6
48回	¥13,350	¥12,500	なし

PC-9821Ae/U2セット



PC-9821Ae/U2 定価¥358,000
XC-98V3(0.28mm/480対応) 定価¥128,000
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥507,400

税込特価 ¥336,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,780	¥10,300	¥33,000×4
36回	¥13,435	¥10,900	なし

PC-9821Ae/M2セット



PC-9821Ae/M2 定価¥372,000
XC-98V3(0.28mm/480対応) 定価¥128,000
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥521,400

税込特価 ¥346,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,580	¥10,100	¥37,000×4
42回	¥12,290	¥10,000	なし

PC-9821モデルS1セット



PC-9821CeモデルS1 定価¥318,000
キーボードカバー 定価¥ 2,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本 ¥ 9,800
合計定価¥335,400

税込特価 ¥269,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥10,220	¥10,100	¥40,000×3
30回	¥11,020	¥10,500	なし

PC-9821As/U2高級セット



PC-9821As/U2 定価¥448,000
PC-KD1522(高級ディスプレー) 定価¥ 99,800
PC-PR101/T103(プリンター) 定価¥ 99,800
170MBハードディスク 定価¥ 53,800
MS-WINDOWS Ver3.1 定価¥ 21,800
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
マウス定価¥ 6,800 マウスパット定価¥ 2,800
クリーナー¥2,000フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥744,600

税込特価 ¥557,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	¥11,647	¥11,500	¥40,000×6
54回	¥13,820	¥13,300	なし

PC-9821As/U2セット



PC-9821As/U2 定価¥448,000
XC-98V3(0.28mm/480対応) 定価¥128,000
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥597,400

税込特価 ¥405,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥10,380	¥10,100	¥34,000×5
48回	¥13,660	¥10,300	なし

PC-9821As/M2セット



PC-9821As/M2 定価¥462,000
XC-98V3(0.28mm/480対応) 定価¥128,000
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥611,400

税込特価 ¥415,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥11,180	¥10,300	¥35,000×5
48回	¥11,760	¥10,600	なし

PC-9801USセット



PC-9801US 定価¥248,000
XC-1498CII(0.28mm) 定価¥107,000
MS-DOS Ver3.3D 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥376400

税込特価 ¥212,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
15回	¥10,475	¥10,200	¥40,000×2
24回	¥10,800	¥10,000	なし

PC-9821Ap/U2高級セット



PC-9821Ap/U2 定価¥550,000
PC-KD1522(高級ディスプレー) 定価¥ 99,800
PC-PR101/T103(プリンター) 定価¥ 99,800
170MBハードディスク 定価¥ 53,800
MS-WINDOWS Ver3.1 定価¥ 21,800
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
クリーナー 定価¥2,000
マウス定価¥ 6,800 マウスパット定価¥ 2,800
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥846,600

税込特価 ¥632,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
48回	¥10,530	¥10,000	¥37,000×8
54回	¥19,720	¥15,000	なし

PC-9821Ap/U2セット



PC-9821Ap/U2 定価¥550,000
XC-98V3(0.28mm/480対応) 定価¥128,000
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥699,400

税込特価 ¥479,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	¥10,962	¥10,100	¥33,000×6
48回	¥15,616	¥12,200	なし

PC-9821Ap/M2セット



PC-9821Ap/M2 定価¥564,000
XC-98V3(0.28mm/480対応) 定価¥128,000
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
合計定価¥713,400

税込特価 ¥489,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	¥10,612	¥10,100	¥35,000×6
48回	¥13,716	¥12,500	なし

ハードディスク&周辺機器

品名	特価
PC-9801NS/R	特価¥204,000
INTER-120A(98メイト)	特価¥ 42,500
INTER-170A(98メイト)	特価¥ 45,000
INTER-240A(98メイト)	特価¥ 64,800
INTER-120B(98フェロー)	特価¥ 39,500
INTER-170B(98フェロー)	特価¥ 42,000
INTER-240B(98フェロー)	特価¥ 62,000
TS-120N(98マルチ/ノート)	特価¥ 45,000
TS-200N(98マルチ/ノート)	特価¥ 65,800
TS-120E(外付・98シリーズ)	特価¥ 53,800
TS-200E(外付・98シリーズ)	特価¥ 67,800
BA34-4M(4MB/フェロー・メイト)	特価¥ 23,000
BA34-6M(6MB/フェロー・メイト)	特価¥ 32,000
BA34-8M(8MB/フェロー・メイト)	特価¥ 39,800
FD-3200(外付3.5インチ2ドライブ)	特価¥ 26,800
TF-502(外付 5インチ2ドライブ)	特価¥ 33,800
TF-502A(自動切替/5インチ2FDD)	特価¥ 36,800
PV-AF144V5(モデム)	特価¥ 49,800
PV-AF24V5(モデム)	特価¥ 24,300
PV-P24(モデム)	特価¥ 18,500
PC-KD1522	特価¥ 71,800
PC-KM151	特価¥106,000
PC-KM171	特価¥182,000
MF-5517AJ	特価¥ 99,800
XC-98V3	特価¥ 49,000
XC-1498CII	特価¥ 44,000
PC-PR201/63	特価¥ 78,000
PC-PR101/T165	特価¥ 83,800
PC-PR101/T103	特価¥ 71,800
BJ-15V	特価¥ 61,500
MS-WINDOWS Ver3.1	特価¥ 17,500
MS-DOS Ver3.3D	特価¥ 8,000
MS-DOS Ver5.0A	特価¥ 8,000
PC-9801-87(FDDインターフェース)	特価¥ 15,000
PC-9801-86(サウンドボード)	特価¥ 21,800
SS-10II(サウンドボード)	特価¥ 14,800
PC-9821A-E02(ハイレゾボード)	特価¥ 54,800
PC-CD160F(CD-ROM)	特価¥ 79,800
ウィンドウ アクセラレータボード	特価¥ 54,800
一太郎 Ver.5	特価¥ 46,800

特選パソコンDESK (パソコンチェアー 特価¥9,980)

注番-A



650(幅)×600(奥)×1260(高)mm

特価¥12,800

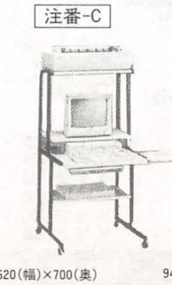
注番-B



650(幅)×600(奥)×1225(高)mm

特価¥10,800

注番-C

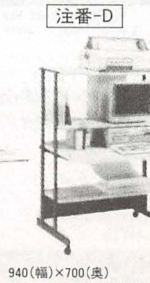


620(幅)×700(奥)×1265(高)mm

(マウステーブル付)

特価¥19,800

注番-D



940(幅)×700(奥)×1265(高)mm

棚板調節可コンセント2個付

特価¥29,800

お問合せ ご注文は ☎ 03-5374-2608 FAX.03-5374-2609 定休日：毎週火曜日 受付時間 AM11：00▶PM7：00

〈振込口座〉三和銀行 烏山(からすやま)支店 普通口座：3719463
〈振込名義〉有限会社クレバリー

〒156 東京都世田谷区桜上水2-26-9



FUJITSU FM TOWNS II

セットの組み合わせは自由に設定できます
(送料は一個口につき1000円～1500円 内税表示)

TOWNS II-HR20基本セット

- FM-TOWNS IIHR20 定価¥328,000
- FMT-DP533(ディスプレー) 定価¥ 69,800
- FMT-KB101A(JISキーボード) 定価¥ 10,000
- キーボードカバー 定価¥ 2,800
- マウスパット 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800

合計定価¥425,200

税込特価 ¥276,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
20回	¥10,642	¥10,000	¥37,000×3
30回	¥11,020	¥10,800	なし

TOWNS II-HR20スペシャルセット

- FM-TOWNS II-HR20 定価¥328,000
- FMT-DP5351(高級ディスプレー) 定価¥ 89,800
- FMT-KB107(テンキー付キーボード) 定価¥ 30,000
- FMPR-204B(プリンター) 定価¥ 80,000
- FM60-711(プリンターケーブル) 定価¥ 6,800
- マウスパット 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800

合計定価¥549,200

税込特価 ¥352,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,420	¥10,100	¥39,000×4
42回	¥12,560	¥10,200	なし

TOWNS II-UR20基本セット

- FM-TOWNS II-UR20 定価¥288,000
- FMT-KB101A(JISキーボード) 定価¥ 10,000
- キーボードカバー 定価¥ 2,800
- マウスパット 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800

合計定価¥315,400

税込特価 ¥239,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥9,820	¥9,400	¥33,000×3
30回	¥11,020	¥9,300	なし

TOWNS II-UR20スペシャルセット

- FM-TOWNS II-UR20 定価¥288,000
- FMT-KB101A(JISキーボード) 定価¥ 10,000
- FMPR-204B(プリンター) 定価¥ 80,000
- FM60-711(プリンターケーブル) 定価¥ 6,800
- マウスパット 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800

合計定価¥399,400

税込特価 ¥283,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥11,015	¥11,000	¥40,000×3
30回	¥13,340	¥11,000	なし

TOWNS II-HR20ゲームセット

- FM-TOWNS II-HR20 定価¥328,000
- FMT-DP5351(高級ディスプレー) 定価¥ 89,800
- FMT-KB107(テンキー付キーボード) 定価¥ 30,000
- 信長の野望・覇王伝 定価¥ 14,800
- 不思議の海のナディア 定価¥ 14,800
- ヴェインドリーム 定価¥ 11,800
- マイクロコズム 定価¥ 9,800
- 同級生 定価¥ 8,800
- ドラゴンナイトIII¥ 7,800 フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥515,600

税込特価 ¥348,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,540	¥9,900	¥39,000×4
42回	¥11,820	¥10,100	なし

TOWNS II-HR20ワープロセット

- FM-TOWNS II-HR20 定価¥328,000
- FMT-DP5351(高級ディスプレー) 定価¥ 89,800
- FMT-KB107(テンキー付キーボード) 定価¥ 30,000
- FMJP-101G(インクジェットプリンター) 定価¥ 79,800
- FM60-711(プリンターケーブル) 定価¥ 6,800
- FM-OASYS(ワープロソフト) 定価¥ 55,000
- マウスパット 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥594,200

税込特価 ¥408,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥10,820	¥9,900	¥36,000×5
48回	¥13,840	¥10,400	なし

TOWNS II-UR20ゲームセット

- FM-TOWNS II-UR20 定価¥288,000
- FMT-KB101A(JISキーボード) 定価¥ 10,000
- 信長の野望・覇王伝 定価¥ 14,800
- 不思議の海のナディア 定価¥ 14,800
- ジェノサイドスクウェア 定価¥ 12,800
- ウィングコマンダー 定価¥ 10,800
- 同級生 定価¥ 8,800
- 亜紀子・プレミアムバージョン 定価¥ 7,800
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥367,800

税込特価 ¥279,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥10,863	¥10,800	¥40,000×3
30回	¥12,528	¥10,900	なし

TOWNS II-UR20ワープロセット

- FM-TOWNS II-UR20 定価¥288,000
- FMT-KB107(テンキー付キーボード) 定価¥ 30,000
- FMJP-101G(インクジェットプリンター) 定価¥ 79,800
- FM60-711(プリンターケーブル) 定価¥ 6,800
- FM-OASYS(ワープロソフト) 定価¥ 55,000
- マウスパット 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥464,440

税込特価 ¥353,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,380	¥10,300	¥38,000×4
42回	¥13,165	¥10,200	なし

TOWNS II-HR100基本セット

- FM-TOWNS II-HR100 定価¥408,000
- FMT-DP533(ディスプレー) 定価¥ 69,800
- FMT-KB101A(JISキーボード) 定価¥ 10,000
- キーボードカバー 定価¥ 2,800
- マウスパット 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800

合計定価¥505,200

税込特価 ¥329,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,696	¥10,200	¥32,000×4
36回	¥13,794	¥10,700	なし

TOWNS II-HR100高級セット

- FM-TOWNS II-HR100 定価¥408,000
- FMT-DP5351(高級ディスプレー) 定価¥ 89,800
- FMT-KB107(テンキー付キーボード) 定価¥ 30,000
- FMPR-204B(プリンター) 定価¥ 80,000
- FM60-711(プリンターケーブル) 定価¥ 6,800
- マウスパット 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800

合計定価¥629,200

税込特価 ¥406,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥10,600	¥10,000	¥35,000×5
48回	¥11,400	¥10,400	なし

TOWNS MARTY ゲームセット

- FM-TOWNSマーティー 定価¥98,000
- ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800

合計定価¥107,800

税込特価 ¥92,600

回数	初回	2回目以降	ボーナス
10回	¥10,175	¥9,900	なし
18回	¥5,851	¥5,800	なし

TOWNS MARTY 基本セット

- FM-TOWNSマーティー 定価¥98,000
- キーボード 定価¥7,800
- マウス 定価¥3,800

合計定価¥109,600

税込特価 ¥94,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
10回	¥10,324	¥10,200	¥なし
18回	¥7,148	¥5,900	なし

TOWNS II-HR200基本セット

- FM-TOWNS II-HR200 定価¥468,000
- FMT-DP533(ディスプレー) 定価¥ 69,800
- FMT-KB101A(JISキーボード) 定価¥ 10,000
- キーボードカバー 定価¥ 2,800
- マウスパット 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800

合計定価¥565,200

税込特価 ¥368,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,580	¥10,500	¥41,000×4
42回	¥10,815	¥10,700	なし

TOWNS II-HR200最高級セット

- FM-TOWNS II-HR200 定価¥468,000
- FMT-DP5351(高級ディスプレー) 定価¥ 89,800
- FMT-KB107(テンキー付キーボード) 定価¥ 30,000
- FMPR-204B(プリンター) 定価¥ 80,000
- FM60-711(プリンターケーブル) 定価¥ 6,800
- マウスパット 定価¥ 2,800
- クリーナー 定価¥ 2,000
- フロッピーディスク10枚 オープンプライス
- ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800

合計定価¥689,200

税込特価 ¥444,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥11,480	¥10,800	¥39,000×5
54回	¥11,640	¥10,600	¥なし

TOWNS周辺機器

品名	特価
FMT-DP533	特価¥ 52,800
FMT-DP5351	特価¥ 69,800
FMT-DP5361	特価¥106,500
FMT-KB101A(JISキーボード)	特価¥ 8,000
FMT-KB107(テンキー付キーボード)	特価¥ 23,000
FMPR-204B(プリンタケーブル付)	特価¥ 45,800
FMJP-101G(プリンタケーブル付)	特価¥ 66,800
FMPR-221G(プリンタケーブル付)	特価¥ 96,800
FMT-SP101(アンプスピーカー)	特価¥ 23,900
FMT-SP201(ミニアンプスピーカー)	特価¥ 12,800
FMT-412A(ビデオカードII)	特価¥ 32,000
FMT-TU101(TVチューナー/HR・HG用)	特価¥ 31,800
FMT-416(TVチューナー/UR・UG用)	特価¥ 31,000
FMT-361(オーバードライブカード)	特価¥ 69,800
FMT-TB111(TOWNS タブレット)	特価¥ 31,800
TOWNSマーティー(中古品)	特価¥78,000
GF-120(120MB・HDD)	特価¥69,800
PHOENIX 170(170MB・HDD)	特価¥79,800
FJ-SIM32-4MS	特価¥18,000
FJ-SIM32-8MS	特価¥33,800
MS-DOS Ver3.1	特価¥ 8,000
MS-DOS Ver5.0	特価¥10,500
MS-WINDOWS MME	特価¥27,800
F-BASIC386 V2.1(コンパイラ)	特価¥34,800
F-BASIC386 V2.1(インタプリンタ)	特価¥19,800
FM-OASYS Ver1.0	特価¥41,800
FM-OASYS Ver1.0(HDD版)	特価¥43,800
MARTYマウス	特価¥ 3,680
MARTYキーボード	特価¥ 7,300
FMT-HS101(ヘッドセット)	特価¥ 6,000

●PC-9801・スーパーファミコン用ゲームソフト高価買い取り実施中!!
●説明書・箱がすべてそろっているソフトを5本以上まとめて宅急便でお送り下さい。査定後、買い取り金額をお送りします。

新品パソコンSOFT

2本以上ソフトを注文して頂きますと、ディスククリーナーを差し上げます。
(送料1本400円、2本以上は何本でも700円 内税表示)申込は下記の申込書で書留にて

ソフト名	割引価格	機種名
ア行		
ああっ女神さまっ	¥10,240	98
蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	¥ 7,840	98/X68
蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	¥ 9,440	TOWNS
亜紀子・プレミアムバージョン	¥ 6,240	98/TOWNS
アクト・ギガ	¥19,200	9821
悪魔城ドラキュラ	¥ 7,840	X68
アトラスII	¥ 8,640	98/TOWNS
あにまーじゃんV3	¥ 7,040	98
アリスの館II	¥ 3,980	98/X68
アリスの館CDII	¥ 5,440	TOWNS
アルシャーク	¥ 7,840	TOWNS
YES!	¥ 5,440	98
イクイク ハッ君	¥ 7,040	98
if イフ	¥ 6,240	98
イマージュ	¥ 6,240	98/X68
WIZARD98 Ver3	¥16,830	98
ウイニング ホスト	¥10,240	98/X68/TOWNS
ウイングコマンダー	¥ 8,640	TOWNS
ヴェインドリーム	¥ 9,440	TOWNS
ヴェインドリーム2	¥ 7,840	98
ウェーブの嵐	¥ 7,840	98
エアーコンバットIII	¥ 7,840	98
栄光は君にIII	¥ 8,640	98
エクスキューショナーズ	¥ 7,840	98
エクスランダー	¥ 7,840	98
エターナ	¥ 7,040	TOWNS
F29リタエイター	¥10,240	98/TOWNS
MSフィールド2 '93	¥ 7,840	98
エッジ	¥ 7,840	98
エルムナイト	¥11,840	98/TOWNS
エンジェル アーミー	¥ 6,240	98
Oh! Pai	¥ 6,240	98
カ行		
神々の大地	¥ 7,840	98
カンパニー	¥ 7,840	98
機甲師団II	¥ 8,640	98/TOWNS
CAT'S part1	¥ 6,240	98
キャラット	¥ 6,240	98/X68/TOWNS
CAL III	¥ 7,040	98
きゃんきゃんバニー5・エクストラ	¥ 7,040	98
きゃんきゃんバニー・プルミエール	¥ 6,240	98/X68
きゃんきゃんバニー・プルミエール	¥ 7,840	TOWNS
キラキラ女・神・先・生!	¥ 5,440	98
銀河英雄伝説III	¥10,240	98
クイズ殿様の野望	¥ 7,040	98
クイズでレッツゴー	¥ 7,040	98
クインティアロード2	¥ 7,040	98
クラウズ オブ ジーン	¥10,240	98
グラヴィティ・レスポンス	¥ 5,440	98/X68
くるくるParty	¥ 6,240	98
黒猫館	¥ 7,840	98
GAMEテクノポリス・コレクション2	¥10,240	98
現代大戦略EX	¥10,240	98
GOKKO	¥ 6,240	98
項劉記	¥10,240	98
国立機動戦隊RIPS V	¥ 6,240	98
殺しのドレス3	¥ 6,240	98/X68
サ行		
ザ・キング オブ ホース	¥ 7,840	98
サークIII	¥ 9,440	98
サイレントメビウス	¥11,840	98/X68/TOWNS
3×3EYES	¥11,840	98
サニーナの伝説	¥ 6,240	98
SARA	¥ 6,240	98
三国志III	¥13,440	TOWNS
三国志III	¥11,840	98/NOTE/X68
シムアント	¥10,240	98/X68/TOWNS
シュバルツシルトIV	¥10,240	98
JYB(ジャイブ)	¥ 6,240	98/TOWNS
ジャパンバッシング	¥ 6,980	98
シャムハト	¥10,240	TOWNS
雀ジャカ雀	¥ 6,240	98/X68/TOWNS
ジェノサイト スクウェア	¥10,240	TOWNS
ジョシュア	¥ 9,440	TOWNS
Shinc・シンク	¥ 6,240	98/TOWNS
スーパーD.P.S.	¥ 5,440	98/X68/TOWNS
スーパーリアル麻雀PII&PIII	¥ 9,440	TOWNS
スーパーリアル麻雀PII&PIII	¥10,240	98/9821
スーパー野球道'93	¥10,240	98
スター・ベアラーズ	¥ 7,840	98
スタークルーザーII	¥ 7,760	98
ストラティア	¥10,240	98
戦国校薬輝	¥10,240	98
ソードダンサー・増刊号'93	¥ 4,640	98
ソード・ワールドPC	¥ 7,840	98
卒業・グラデュエーション	¥ 9,440	98
卒業'93	¥ 9,440	TOWNS
卒業写真・美姫	¥ 4,980	98(5インチ)
ソリッドランサー	¥10,240	98
ソリチュード・上巻～下巻	¥10,240	TOWNS
タ行		
大航海時代2	¥ 7,840	98/X68
大航海時代II	¥ 9,440	TOWNS
大戦略IV	¥ 7,840	98
ダイヤモンド プレイヤーズ	¥10,240	TOWNS
TOWNS VNET	¥14,400	TOWNS
魂の門	¥ 7,840	98
DALK	¥ 5,440	98
DALK	¥ 6,240	TOWNS
ダービースタリオン	¥10,240	98
達人王	¥ 7,840	TOWNS
魂の門	¥ 9,440	TOWNS
誕生・Debut	¥10,240	98
チャクラ	¥ 5,440	98
超時空要塞マクロス	¥ 7,840	98
沈黙の艦隊	¥ 9,980	98/X68/TOWNS/9821
ティラムバラム	¥ 7,840	98
TEEN	¥ 7,040	98
ティー・アーク	¥ 7,040	98
ティー・アーク外伝	¥ 6,240	98
デジャ2	¥ 7,040	98/X68/TOWNS
デルフォイの神託	¥ 7,840	98
天下統一II	¥ 7,840	98
天使たちの午後III・反省版	¥ 7,040	98
天使たちの午後・スペシャルII	¥ 7,040	98
天神乱魔	¥ 6,240	98/X68/TOWNS
天仙娘々	¥ 6,240	98
電脳学園IV	¥ 5,980	98(5インチ)
透明人間	¥ 6,240	98
DOR3	¥ 5,440	98/X68/TOWNS
DORベストセレクション 上～下	¥ 7,840	9821/TOWNS
DOR S.E.魅	¥ 5,440	98/X68/TOWNS
同級生	¥ 7,040	98/X68/TOWNS
トキオ	¥10,240	98/TOWNS
トップマネジメントII	¥11,840	98
轟II	¥11,840	TOWNS
ドラキュラ伯爵	¥ 6,240	98/X68/TOWNS
ドラゴンスレイヤー・英雄伝説II	¥ 7,840	98/88
ドラゴン創世記	¥ 9,800	98
ドラゴンナイトIII	¥ 6,240	98/X68/TOWNS
ナ行		
人形使い	¥ 7,840	TOWNS
虹色電脳娘	¥ 7,840	98
猫まんまEX	¥ 7,040	98
信長の野望・覇王伝	¥10,240	98/X68
信長の野望・覇王伝	¥11,840	TOWNS
ハ行		
ハープーン	¥10,240	98
バイブルマスター	¥ 9,440	98
ぱっちゃけあやよさん4	¥ 3,980	98
花よりダンゴ2	¥ 6,240	98/TOWNS
BEAST3	¥ 6,240	98
美少女ハンターZ(すっこん)X	¥ 7,040	98
ファーストクイーンIII	¥ 7,840	98
V.G.(ヴァリアブル・ジオ)	¥ 7,040	98
フォア クラッシュ	¥ 7,040	98
プレミアム2	¥ 6,240	98/X68/TOWNS
不思議の海のナディア	¥11,840	98/X68/TOWNS
富士通Habitat	¥ 5,440	TOWNS
ブランディッシュ2	¥10,240	98
プリンセスメーカー2	¥11,840	98
Pro Student G	¥ 5,440	98
ヘル・オウガ	¥ 6,240	98
星の砂物語2	¥ 7,040	98/X68/TOWNS
ぷよぷよ	¥ 6,240	98
煩悩予備校3	¥ 6,240	98/X68
マ行		
麻雀三国志演義	¥10,240	98
My eyes	¥ 6,240	98/TOWNS
マイクロコズム	¥ 7,840	TOWNS
マジックナイト	¥ 6,240	98/X68
マスターオブモンスターズ・ファイナル	¥ 7,840	98
マリンバスター	¥ 6,240	98/X68
マリンフィルト	¥ 7,040	98/TOWNS
ミス・ディテクティブ 石見銀山殺人事件	¥10,240	TOWNS/9821
みちよ・ドリーミィ	¥ 7,120	98
鏡・ミラー	¥ 6,240	98/TOWNS
ミラージュ	¥ 7,040	TOWNS
ムーンライト エナジー	¥ 6,240	TOWNS
Mゥーンライト・ちゃんリンしゃん	¥ 5,120	98/X68/TOWNS
メタル・アイ	¥ 7,040	98/X68/TOWNS
メニー・カラーズ	¥ 7,840	TOWNS
ヤ行		
やんやんのクイズいっちょまえ	¥ 6,240	98
指輪物語2	¥10,240	98/TOWNS
遊人・スペシャルコレクション	¥ 6,240	98/X68
妖幻道夢	¥ 5,440	98
ラ行		
ライフ&デス2	¥10,240	98/TOWNS
ラルー	¥ 7,840	98/X68
蘭丸	¥ 7,840	98
リターン・オブ・ジオン	¥ 7,840	98
リップスティックADV3	¥ 6,240	98
リップル カフェ	¥ 6,240	98/TOWNS
ルア	¥ 5,440	98
RED・レッド	¥ 6,240	98/X68
レッサーメルン	¥ 9,440	TOWNS/9821
レモンカクテル コレクション	¥ 7,840	TOWNS
ロードス島戦記・II	¥ 7,840	98/X68
ロボクラッシュ2	¥ 7,840	98
ワ行		
WONPAPAウォーズ	¥ 7,040	98
WORDS WORTH	¥ 7,040	98

申込書				
名前 (才)	TEL	機種	5"・3.5"	① ③
(〒)住所				② ④

パソコンなら当店に安心しておまかせ下さい

FUTURE LAND

〒364 埼玉県北本市本宿2−40 TEL0485(91)2199 FAX0485(92)9301
フューチャーランド北本 (有)明光電気商会

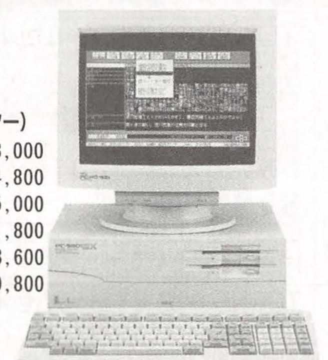
まずお電話を！
お申し込み方法

■現金一括の場合
お電話にて在庫の確認の上、現金書留又は銀行振込にてお願いします。
(あさひ銀行北本支店普通No.123744(有)明光電気商会)

■クレジットの場合
お電話でお申し込み下さい。申し込み用紙をお送りしますので所定事項をご記入の上ご返送下さい。

NEC 98FELLOW

PC-9801 BX



Aセット(2FD本体+CRT+15″プリンター)
- ●PC-9801BX/U2 ……………… ¥218,000
- ●CU-14FD(シャープ/0.31mmCRT)… ¥ 74,800
- ●PC-PR201/45L(15インチプリンター)…… ¥ 95,000
- ●ブランクディスケット1箱……… ¥ 1,800
- ●15″プリンター用紙 ……………… ¥ 3,600
- ●MS-DOS Ver3.3D ………… ¥ 9,800

標準価格計 ¥403,000
ご提供価格 ¥278,000
BX/M2の場合11,000円高
クレジット例(税込み)

24回	1回目 14,717	2〜24回 14,200
36回	1回目 12,442	2〜36回 10,100
60回	1回目 9,697	2〜60回 6,800

Bセット(1FD本体/80メガ内蔵+CRT+15″カラープリンター)
- ●PC-9801BX/U6 …………………… ¥288,000
- ●CU-14FD(シャープ・0.31mmCRT) ¥ 74,800
- ●PC-PR201/63A(15″カラープリンター) …… ¥158,000
- ●ブランクディスケット1箱……………… ¥ 1,800
- ●15″プリンター用紙…………………… ¥ 3,600

標準価格計 ……………………… ¥526,200
ご提供価格 ¥362,000

24回	1回目 18,949	2〜24回 18,500
36回	1回目 14,515	2〜36回 13,200
60回	1回目 9,954	2〜60回 8,900

Dセット(2FD本体+CRT+15″カラープリンター)
- ●PC-9801BX/U2 …………………… ¥218,000
- ●PC-KD1522(640×480ドット対応) ………… ¥ 99,800
- ●PC-PR201/63A(15″カラープリンター)……… ¥158,000
- ●ブランクディスケット1箱 ……………… ¥ 1,800
- ●15″プリンター用紙…………………… ¥ 3,600
- ●MS-DOS Ver3.3D………………… ¥ 9,800

標準価格計 ……………………… ¥491,000
ご提供価格 ¥352,000

24回	1回目 18,171	2〜24回 18,000
36回	1回目 15,351	2〜36回 12,800
60回	1回目 12,873	2〜60回 8,600

Cセット(2FD本体+120メガ内蔵HD+CRT+15″カラープリンター)
- ●PC-9801BX/U2…………………… ¥218,000
- ●PC-9801B-37(内蔵120メガHDD) ¥ 70,000
- ●CU-14FD(シャープ・0.31mmCRT) ¥ 74,800
- ●PC-PR201/63A(15″カラープリンター)‥ ¥158,000
- ●ブランクディスケット1箱 …………… ¥ 1,800
- ●15″プリンター用紙………………… ¥ 3,600
- ●MS-DOS Ver3.3D……………… ¥ 9,800

標準価格計 ……………………… ¥536,000
ご提供価格 ¥369,000

24回	1回目 20,643	22424回 18,800
36回	1回目 16,729	2〜36回 13,400
60回	1回目 14,400	2〜60回 9,000

Eセット(2FD本体+CRT)
- ●PC-9801BX/U2…………………… ¥218,000
- ●CU-14FD(シャープ・0.31mmCRT) …… ¥ 74,800
- ●ブランクディスケット1箱 …………… ¥ 1,800

標準価格計 ……………………… ¥294,600
ご提供価格 ¥210,000

24回	1回目 11,729	2〜24回 10,700
36回	1回目 10,431	2〜36回 7,600
60回	1回目 9,490	2〜60回 5,100

NEC 98FELLOW PC-9801 BA

Aセット(3.5″2FD本体+CRT+15″プリンター)
- ●PC-9801BA/U2 …………………… ¥328,000
- ●CU-14FD(シャープ・0.31mmCRT) …… ¥ 74,800
- ●PC-PR201/45L(15″プリンター)……… ¥ 95,000
- ●ブランクディスケット1箱…………… ¥ 1,800
- ●15″プリンター用紙………………… ¥ 3,600
- ●MS-DOS Ver3.3D………………… ¥ 9,800

標準価格計 ……………………… ¥513,000
ご提供価格 ¥364,000

24回	1回目 19,104	2〜24回 18,600
36回	1回目 13,647	2〜36回 13,300
60回	1回目 12,910	2〜60回 8,900

Cセット(2FD本体+120メガ内蔵HD+CRT+15″カラープリンター)
- ●PC-9801BA/U2 …………………… ¥328,000
- ●PC-9801B-37(内蔵120メガHDD)…… ¥ 70,000
- ●CU-14FD(シャープ・0.31mmCRT) …… ¥ 74,800
- ●PC-PR201/63A(15″カラープリンター)……… ¥158,000
- ●ブランクディスケット1箱 …………… ¥ 1,800
- ●15″プリンター用紙………………… ¥ 3,600
- ●MS-DOS Ver3.3D……………… ¥ 9,800

標準価格計 ……………………… ¥646,000
ご提供価格 ¥449,000

24回	1回目 24,564	2〜24回 22,900
36回	1回目 17,036	2〜36回 16,400
60回	1回目 14,644	2〜60回 11,000

Bセット(1FD本体 80メガHD内蔵+CRT+15″カラープリンター)
- ●PC-9801BA/U6 …………………… ¥388,000
- ●CU-14FD(シャープ・0.31mmCRT) …… ¥ 74,800
- ●PC-PR201/63A(15″カラープリンター) ¥158,000
- ●ブランクディスケット1箱…………… ¥ 1,800
- ●15″プリンター用紙………………… ¥ 3,600

標準価格計 ……………………… ¥626,200
ご提供価格 ¥434,000

24回	1回目 22,247	2〜24回 22,200
36回	1回目 18,291	2〜36回 15,800
60回	1回目 16,073	2〜60回 10,600

Dセット (2FD本体+CRT)
- ●PC-9801BA/U2 …………………… ¥328,000
- ●CU-14FD(シャープ・0.31mmCRT) …… ¥ 74,800
- ●ブランクディスケット1箱 …………… ¥ 1,800

標準価格計……………………… ¥404,600
ご提供価格 ¥294,000

24回	1回目 15,961	2〜24回 15,000
36回	1回目 12,503	2〜36回 10,700
60回	1回目 9,746	2〜60回 7,200

NEC 98MATE PC-9821 Ae

Aセット(2FD本体+CRT+15″プリンター)
- ●PC-9821Ae/U2 …………………… ¥358,000
- ●PC-KD1522(640×480ドット対応)…… ¥ 99,800
- ●PC-PR201/45L(15″プリンター)……… ¥ 95,000
- ●ブランクディスケット1箱 …………… ¥ 1,800
- ●15″プリンター用紙………………… ¥ 3,600
- ●MS-DOS Ver5.0A……………… ¥ 9,800

標準価格計 ……………………… ¥571,000
ご提供価格 ¥419,000

24回	1回目 22,231	2〜24回 21,400
36回	1回目 16,046	2〜36回 15,300
60回	1回目 11,602	2〜60回 10,300

Cセット(2FD本体+内蔵120メガHD+CRT+15″カラープリンター)
- ●PC-9821Ae/U2 …………………… ¥358,000
- ●PC-9821A-E05(内蔵120メガHDD) … ¥ 70,000
- ●PC-KD1522(640×480ドット対応)…… ¥ 99,800
- ●PC-PR201/63A(15″カラープリンター)‥ ¥158,000
- ●ブランクディスケット1箱 …………… ¥ 1,800
- ●15″プリンター用紙………………… ¥ 3,600
- ●MS-DOS Ver5.0A……………… ¥ 9,800

標準価格計 ……………………… ¥704,000
ご提供価格 ¥498,000

24回	1回目 27,224	2〜24回 25,400
36回	1回目 18,537	2〜36回 18,200
60回	1回目 16,268	2〜60回 12,200

Bセット(1FD本体/120メガHD内蔵+CRT+15″カラープリンター)
- ●PC-9821Ae/U7 …………………… ¥438,000
- ●PC-KD1522(640×480ドット対応)…… ¥ 99,800
- ●PC-PR201/63A(15″カラープリンター)‥ ¥158,000
- ●ブランクディスケット1箱 …………… ¥ 1,800
- ●15″プリンター用紙………………… ¥ 3,600

標準価格計 ……………………… ¥701,200
ご提供価格 ¥499,000

24回	1回目 26,152	2〜24回 25,500
36回	1回目 19,853	2〜36回 18,200
60回	1回目 17,746	2〜60回 12,200

Dセット(2FD本体+CRT)
- ●PC-9821Ae/U2 …………………… ¥358,000
- ●PC-KD1522(640×480ドット対応)…… ¥ 99,800
- ●ブランクディスケット1箱 …………… ¥ 1,800

標準価格計……………………… ¥459,600
ご提供価格 ¥348,000

24回	1回目 17,860	2〜24回 17,800
36回	1回目 13,586	2〜36回 12,700
60回	1回目 12,861	2〜60回 8,500

超目玉品

1. ❶ Canon バブルジェットプリンター
   BJ-10V Custom ……………………… ¥69,800→**39,800円**
2. ❷ PC-9801CS2
   超目玉品 ……………………………… **198,000円**
3. ❸ 98用マウス
   TNS-25(ニーズ) ……………………… **1,800円**
4. ❹ 98用ハードディスク
   HD-101A(TEAC／SCSI100メガHDD)
   ※5台限り……………………… ¥128,000→**46,800円**

特選

- ●HD-241A
  (TEAC/240メガHDD)
  ¥138,000→**82,800円**
- ●PH-80
  (TEAC/ノート用80メガHDD)
  ¥108,000→**48,000円**
- ●PH-130
  (TEAC/ノート用130メガHDD)
  ¥128,000→**59,800円**
- ●AD-F35W
  (アルファデータ 3.5インチ外付FDD)
  ¥39,800→**27,800円**

●アフターケア完全保証 ●全国無料配達(10万円以上) ●ビジネスソフト特価販売中 ●ご提供価格に

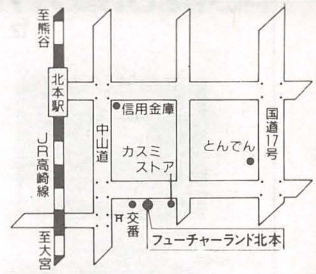
専門店だからこそ購入後のアフターフォローが違います

NEC夏の情報生活市スペシャル

バザールでござーるの秘密

6月12日〜8月1日

アフターフォローはもちろんですが **ご提供価格にも自信あり!!**



NECストア・PIプラザ店

NEC 98MATE PC-9821 As

Aセット(2FD本体+CRT+15" プリンター)

- PC-9821As/U2 …… ¥448,000
- PC-KD1522(640×480ドット対応) …… ¥99,800
- PC-PR201/45L(15"プリンター) …… ¥95,000
- ブンラクディスケット1箱 …… ¥1,800
- 15"プリンター用紙 …… ¥3,600
- MS-DOS Ver5.0A …… ¥9,800

標準価格計 …… ¥658,000

ご提供価格 ¥479,000

24回	1回目 24,597	2〜24回 24,500
36回	1回目 18,026	2〜36回 17,500
60回	1回目 17,685	2〜60回 11,700

Bセット(1FD本体、120メガ内蔵、アクセラボード、WINDOWS付+ハイレゾCRT+15" カラープリンター)

- PC-9821As/U7W …… ¥550,000
- PC-KM151(ハイレゾ対応CRT) …… ¥148,000
- PC-PR201/63A(15"カラープリンター) …… ¥158,000
- ブランクディスケット …… ¥1,800
- 15"プリンター用紙 …… ¥3,600
- バスマウス …… ¥9,800

標準価格計 …… ¥871,200

ご提供価格 ¥626,000

24回	1回目 32,577	2〜24回 32,000
36回	1回目 26,028	2〜36回 22,800
60回	1回目 16,659	2〜60回 15,400

Cセット(2FD本体+内蔵120メガHD+CRT+15" カラープリンター)

- PC-9821As/U2 …… ¥448,000
- PC-9821A-E05(内蔵120メガHDD) …… ¥70,000
- PC-KD1522(640×480ドット対応) …… ¥99,800
- PC-PR201/63A(15"カラープリンター) …… ¥158,000
- ブランクディスケット1箱 …… ¥1,800
- 15"プリンター用紙 …… ¥3,600
- MS-DOS Ver5.0A …… ¥9,800

標準価格計 …… ¥794,000

ご提供価格 ¥566,000

24回	1回目 30,212	2〜24回 28,900
36回	1回目 24,048	2〜36回 20,600
60回	1回目 16,476	2〜60回 13,900

Dセット(2FD本体+CRT)

- PC-9821As/U2 …… ¥448,000
- PC-KD1522(640×480ドット対応) …… ¥99,800
- ブランクディスケット1箱 …… ¥1,800

標準価格計 …… ¥549,600

ご提供価格 ¥398,000

24回	1回目 21,748	2〜24回 20,300
36回	1回目 16,403	2〜36回 14,500
60回	1回目 10,063	2〜60回 9,800

NEC 98MATE PC-9821 Ap

Aセット(1FD、120メガ内蔵、アクセラボード付、WINDOWS付+ハイレゾCRT+15" カラープリンター)

- PC-9821Ap/U7W …… ¥650,000
- PC-KM151(ハイレゾ対応CRT) …… ¥148,000
- PC-PR201/63A(15"カラープリンター) …… ¥158,000
- ブランクディスケット1箱 …… ¥1,800
- 15"プリンター用紙 …… ¥3,600
- バスマウス …… ¥7,800

標準価格計 …… ¥971,200

ご提供価格 ¥688,000

24回	1回目 37,398	2〜24回 35,100
36回	1回目 27,141	2〜36回 25,100
60回	1回目 19,798	2〜60回 16,900

Bセット(2FD本体+内蔵120メガHD+アクセラボード+ハイレゾCRT+15" カラープリンター)

- PC-9821Ap/U2 …… ¥550,000
- PC-9821A-E05(内蔵120メガHDD) …… ¥70,000
- PC-9821A-E01(アクセラボードA) …… ¥70,000
- PC-KM151(ハイレゾ対応CRT) …… ¥148,000
- PC-PR201/63A(15"カラープリンター) …… ¥158,000
- ブランクディスケット1箱 …… ¥1,800
- 15"プリンター用紙 …… ¥3,600
- MS-DOS Ver5.0A …… ¥12,800
- MS-WinDows Ver3.1 …… ¥21,800

標準価格計 …… ¥1,036,000

ご提供価格 ¥736,000

24回	1回目 38,831	2〜24回 37,600
36回	1回目 27,326	2〜36回 26,900
60回	1回目 19,944	2〜60回 18,100

Cセット(2FD本体+CRT+15" カラープリンター)

- PC-9821Ap/U2 …… ¥550,000
- PC-KD1522(640×480ドット対応) …… ¥99,800
- PC-PR201/63A(15"カラープリンター) …… ¥158,000
- ブランクディスケット1箱 …… ¥1,800
- 15"プリンター用紙 …… ¥3,600
- MS-DOS Ver5.0A …… ¥9,800

標準価格計 …… ¥823,000

ご提供価格 ¥589,000

24回	1回目 30,850	2〜24回 30,100
36回	1回目 22,824	2〜36回 21,500
60回	1回目 15,071	2〜60回 14,500

Dセット(2FD本体+CRT)

- PC-9821Ap/U2 …… ¥550,000
- PC-KD1522(640×480ドット対応) …… ¥99,800
- ブランクディスケット1箱 …… ¥1,800

標準価格計 …… ¥651,600

ご提供価格 ¥469,000

24回	1回目 26,119	2〜24回 32,900
36回	1回目 18,863	2〜36回 17,100
60回	1回目 14,705	2〜60回 11,500

NEC 98 NOTE ns R

Aセット(ノート本体+プリンター+ケーブル)

- PC-9801NS/R …… ¥288,000
- PC-PR101/TN103(ノート用プリンター) …… ¥69,800
- ノート用プリンターケーブル …… ¥7,800
- ブランクディスケット1箱 …… ¥1,800

標準価格計 …… ¥367,400

ご提供価格 ¥259,000

24回	1回目 14,389	2〜24回 13,200
36回	1回目 11,932	2〜36回 9,400
60回	1回目 11,114	2〜60回 6,300

Bセット(ノート本体+80メガHDD+プリンター+ケーブル)

- PC-9801NS/R …… ¥288,000
- PH-80(TEAC/80メガHDD) …… ¥108,000
- PC-PR101/TN103(ノート用プリンター) …… ¥69,800
- ノート用プリンターケーブル …… ¥7,800
- ブランクディスケット1箱 …… ¥1,800

標準価格計 …… ¥475,400

ご提供価格 ¥306,000

24回	1回目 16,894	2〜24回 15,600
36回	1回目 14,300	2〜36回 11,100
60回	1回目 9,783	2〜60回 7,500

NEC 98 NOTE nA

Aセット(ノート本体+80メガHDD+プリンター+プリンターケーブル)

- PC-9801NA …… ¥348,000
- PH-80(TEAC/80メガHDD) …… ¥108,000
- PH-PR101/TN103(ノート用プリンター) …… ¥69,800
- ノート用プリンターケーブル …… ¥7,800
- ブランクディスケット1箱 …… ¥1,800

標準価格計 …… ¥535,400

ご提供価格 ¥358,000

24回	1回目 18,638	2〜24回 18,300
36回	1回目 16,249	2〜36回 13,000
60回	1回目 9,941	2〜60回 8,800

Bセット(カラーノート本体+80メガHDD+プリンター+プリンターケーブル)

- PC-9801NA/C …… ¥498,000
- PH-80(TEAC/80メガHDD) …… ¥108,000
- PC-PR101/TN103 …… ¥69,800
- ノート用プリンターケーブル …… ¥7,800
- ブランクディスケット1箱 …… ¥1,800

標準価格計 …… ¥685,400

ご提供価格 ¥468,000

24回	1回目 24,891	2〜24回 23,900
36回	1回目 17,547	2〜36回 17,100
60回	1回目 13,227	2〜60回 11,500

NEC 98MULTI PC-9821Ce S1/S2

Aセット(S2本体+カラープリンター)

- PC-9821Ce/S2(120メガ内蔵) …… ¥488,000
- PC-PR201/63A(15インチカラープリンター) …… ¥158,000
- ブランクディスケット1箱 …… ¥1,800
- 15"プリンター用紙 …… ¥3,600

標準価格計 …… ¥651,400

ご提供価格 ¥460,000

24回	1回目 24,269	2〜24回 23,500
36回	1回目 17,516	2〜36回 16,800
60回	1回目 13,203	2〜60回 11,300

Bセット(S2本体+15" プリンター)

- PC-9821Ce/S2(120メガ内蔵) …… ¥488,000
- PC-PR201/45L(15"プリンター) …… ¥95,000
- ブランクディスケット1箱 …… ¥1,800
- 15"プリンター用紙 …… ¥3,600

標準価格計 …… ¥588,400

ご提供価格 ¥432,000

24回	1回目 24,392	2〜24回 22,000
36回	1回目 19,158	2〜36回 15,700
60回	1回目 13,117	2〜60回 10,600

Cセット(S1本体+15" プリンター)

- PC-9821Ce/S1 …… ¥378,000
- PC-PR201/45L(15"プリンター) …… ¥95,000
- ブランクディスケット1箱 …… ¥1,800
- 15"プリンター用紙 …… ¥3,600

標準価格計 …… ¥478,400

ご提供価格 ¥348,000

24回	1回目 17,860	2〜24回 17,800
36回	1回目 13,586	2〜36回 12,700
60回	1回目 12,861	2〜60回 8,500

Dセット(S1本体)

- PC-9821Ce/S1 …… ¥378,000
- ブランクディスケット1箱 …… ¥1,800

標準価格計 …… ¥379,800

ご提供価格 ¥277,000

24回	1回目 15,789	2〜24回 14,100
36回	1回目 11,126	2〜36回 10,100
60回	1回目 8,219	2〜60回 6,800

品 コーナー

- AD-F50W (アルファデータ/5インチ外付FDD) ¥49,800 → **34,800円**
- PC-CD50SB (NEC/CD-ROMドライブ・ソフト5枚付) ¥105,000 → **73,500円**
- SPEAX 7ex (NEC/FAX) ¥117,000 → **81,000円** (取付費別)
- SPEAX 7 (NEC/FAX) ¥87,000 → **59,800円** (取付費別)
- SD-600 (コーワ/縦型パソコンラック) ¥25,000 → **12,800円**
- PC-WDIA (シャープ/書院パソコン) ¥330,000 → **188,000円**

★その他多数有り

ソフトコーナー

- 一太郎ver5 …… ¥68,000 → 48,000円
- ロータス1-2-3 WINDOWS版 …… ¥28,000 → 26,600円
- ロータス ウィンドウスオフィス …… ¥50,000 → 45,000円
- Amipro …… ¥22,000 → 20,900円
- PIEXE ARUGA …… ¥58,000 → 39,000円
- MS-Excel 4.5 …… ¥58,000 → 48,000円
- MS-WORD …… ¥58,000 → 48,000円
- 花子ver2 …… ¥58,000 → 39,000円
- THE CARD5 …… ¥48,000 → 34,000円
- MS-WINDOWS3.1 …… ¥21,800 → 17,000円
- MS-DOSver3.3D …… ¥9,800 → 6,900円
- まいとーく2.1 …… ¥28,000 → 19,800円
- アシストカルク …… ¥9,700 → 7,400円
- アシストカード …… ¥9,700 → 7,400円
- バリーカルク …… ¥19,400 → 15,800円

その他多数特価販売中

ワープロコーナー

- 文豪 mini 5SJ ¥180,000 → **126,000円**
- 文豪 mini 5SV ¥200,000 → **140,000円**
- 文豪 mini 5SH ¥230,000 → **162,000円**
- 文豪 mini 7SV ¥230,000 → **164,000円**

は消費税は含まれておりません(クレジット価格は税込みです) ●営業時間 AM10:00〜PM8:00

定価￥98,000を￥78,800にて

誠意と納期の早さがモットーです。最後にTEL下さい。

EPSON	EPSON	FUJITSU	Apple Computer
PC-486GR+5 セット	PC-386 NOTE NAR2 セット	FM TOWNS II 基本セット	Macintosh LC III 純正 160MB セット
			
PC-486GRP5……￥358,000 CR-5500(15)……￥168,000 TS-200E(HDD)……￥138,000 ED-S03(ラック)……￥19,800	PC-386NAR2……￥288,000 BJ-10V Lite……￥69,800 プリンターケーブル……￥6,800	FM-TOWNSIIモデルUR20 ￥288,000 FMT-KB107(テンキー付キーボード) ￥30,000	Macintosh LCIII4MB/HD160 ￥308,000 Macintosh 13インチRGBディスプレイ ￥130,000 Apple keyboard II …￥15,000
標準小売価格￥683,800	標準小売価格￥364,600	標準小売価格￥318,000	標準小売価格￥447,800
48% off ￥358,000 〈消費税別〉	37% off ￥229,800 〈消費税別〉	??% off ￥2?9,800 〈消費税別〉	超特価！TELにて

ハードディスク

98用外付け120M超一流メーカー	￥47,800
PC98FELLOW内蔵120M・IDE	￥32,800

夏休みサマーセール(7/1〜7/31)

価格が変動する場合があります。電話にて確認して下さい！

新品価格表

その他	ワープロ
システム特価	システム特価
(コピーツール)	[SHARP]
WiZARD V3 定価￥19,800……￥15,800	書院WD-Y330 定価￥175,000……￥119,000
WiZARD用ファイラー 定価￥2,000……￥1,800	書院WD-A770 定価￥240,000……￥163,200
玲於奈(レオナ)98 定価￥72,000……￥59,800	書院WD-A780 定価￥265,000……￥TEL特価
(ビジネスソフト)	[NEC]
WXII+Ver2.5……￥7,360	文豪ミニ5SH 定価￥230,000……￥148,000
Disk XII Ver2.0……￥8,960	文豪ミニ5SV 定価￥200,000……￥119,000
JG Ver3.0……￥39,800	文豪ノートSJ 定価￥180,000……￥113,000
一太郎Ver5……￥47,800	[富士通]
まいと〜くVer2.1……￥19,800	OASYS 30AX401 定価￥228,000……￥139,800
(モデム)	OASYS30LX651 定価￥208,000……￥156,000
MC24PA5(ポケットモデム) 定価￥19,800……￥16,800	OASYS Pocket2 定価￥99,800……￥69,800
MC24PA5P(FAXモデム) 定価￥24,800……￥19,800	特価FM TOWNS MARTY 定価￥99,800……￥78,800
PV-A24V5 定価￥39,800……￥28,500	最新価格情報お電話下さい!!
(その他)	
FM音源ボード……￥9,800より	
バスマウス 定価￥5,800……￥1,980	
ラックデスク……￥特価	
(ソフトは税込みです)	

ディスケットコーナー

1枚当り	N/B	有名メーカー	
3.5″ 2DD	60	75	オール税込 通販は 100枚より
3.5″ 2HD	80	98	
5″ 2D	−	60	
5″ 2DD	−	59	
5″ 2HD	−	58	

¥9,980円でお届けします。(離島は除く)

通信販売を御利用のお客様へ

■お申込み／TEL.(0745)72-9801・FAX.(0745)72-3321
住所・氏名・電話番号をお知らせ下さい。
在庫・価格の御確認を忘れずに。

■お支払い／下記取引銀行口座まで電信でお振込下さい。

■発　送／御入金確認次第、宅配便で発送(翌日から4日以内の到着)

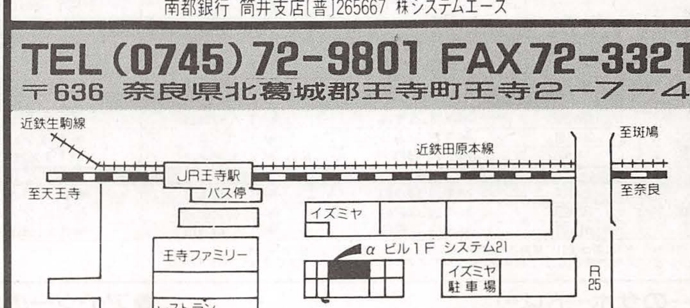
■保　証／全商品メーカー保証書付。一週間以内の初期不良は確認の上、新品と交換致します。中古品は3ヶ月完全保障

■送　料／一個口本州￥800、北海道・九州・四国￥1,200
その他離島は別料金となります。

※価格は常に変動致します。お電話でご注文の上、銀行から電信でお振込み下さい。宅配便で翌日から4日以内にお届け致します。
お申込みのないお振込は発送が遅れる事があります。

■振 込 先／さくら銀行 大和王寺支店〔普〕3331872 ㈱システムエース
南都銀行 筒井支店〔普〕265667 ㈱システムエース

TEL (0745) 72-9801 FAX 72-3321
〒636 奈良県北葛城郡王寺町王寺2−7−4



今月のお買得商品

超お買得FELLOWセット
ハードディスクも付いてこの価格

PC-9801BX/U2 32ビット486SX(20MHz)
CU-14MD 14インチカラーディスプレイ
100MB内蔵ハードディスク IDE内蔵HDD

合計定価 ¥339,800 をズバリ
アイ・ツー特価 ¥215,800

98DA/RAの機種をお持ちのユーザーへ
倍速CPU 386→486へ グレードUP!!

- Windowsの処理スピードが2倍に
- ゲームソフトでもキャッシュ対応でスピーディー

定価¥49,800をズバリ
アイ・ツー特価 ¥8,980

マルチメディアパソコン98multi
PC-9821ce モデルS1/S2

- CD-ROM内蔵
- 15インチカラーディスプレイ
- CPU486SX(25MHz)

モデルS1 定価¥378,000 ¥276,800
モデルS2 定価¥488,000 ¥354,800

アイ・ツー限定お買得商品!!
FLEXSCAN 9070U ® 16型高解像度カラーディスプレイ



コンパクトでワイドな画面に、1024×768までを高安定画像で実現。NEC PC-98/H98対応、またMacintoshやDOS/Vとの併用などハイレゾ・GUI化への拡張にも柔軟対応。

定価¥238,000
アイ・ツー特価 ¥109,800
ケーブルは、機種により別売です!

NEC・EPSON・PC-98シリーズ

本体

品名	販売価格
(NEC)	
新製品 PC-9801BX/U2	お問い合せ下さい
新製品 PC-9801BA/U2	お問い合せ下さい
新製品 PC-9821Ae/U2	お問い合せ下さい
新製品 PC-9821As/U2	お問い合せ下さい
新製品 PC-9821Ap/U2	お問い合せ下さい
新製品 PC-9801NS/R	お問い合せ下さい
PC-9801NA	お電話下さい
PC-9801NA/C	お電話下さい
PC-9821CeモデルSI	¥276,800
(EPSON)	
PC-486P	¥159,800
PC-486GRSシリーズ	お問い合せ下さい
PC-486GRPシリーズ	お問い合せ下さい
PC-486AS/ASX	お問い合せ下さい

モニター

品名	販売価格
(NEC)	
PC-KD1521	¥ 51,800
PC-KD1522	¥ 67,800
PC-KD1511	¥ 67,800
PC-KM151	¥ 98,800
PC-KM171	¥174,800
(SHARP)	
CU-14MD	¥ 39,800
CU-14PD	¥ 43,800
(三菱)	
XC-1498CⅡ	¥ 42,800
(IDEK)	
MF-5517AJ	¥ 93,800
MF-8217J	¥109,800

プリンタ

品名	販売価格
(NEC)	
PC-PR101 TN103	¥ 48,500
PC-PR201 63A	¥ 89,800
PC-PR1000 4	¥119,800
(EPSON)	
MJ-500	¥ 54,800
VP-2061PC	¥ 71,800
AP-700PC	¥ 47,800
(Canon)	
BJ-10セレクト	¥ 32,800
BJ-15V	¥ 57,800
BJ-220JC	¥ 67,800
(YHP)	65,800
HP-Desk Jet505J	¥ 65,800
HP-Desk Jet300J	¥ 47,800

フロッピーディスクドライブ

品名	販売価格
(アルファデータ)	
AD-F35S(2HD×1)	¥ 15,800
AD-F35SA(2HD/DD自動×1)	¥ 20,800
AD-F35W(2HD×2)	¥ 25,800
AD-F35WA(2HD/DD自動×2)	¥ 28,500
AD-F51L(2HD×1)	¥ 22,800
AD-F51W(2HD×2)	¥ 34,800
AD-F35FA(2HD内蔵用×1)	¥ 20,800
AD-F50FA(2HD内蔵用×1)	¥ 23,800
(東京Needs)	
NFD-135(2HD×1)	¥ 13,800
NFD-135H(2HD/DD自動×1)	¥ 19,800
NFD-235(2HD×2)	¥ 23,500
NFD-235H(2HD DD自動×2)	¥ 25,800
NFD-150(2HD×1)	¥ 21,800
NFD-250(2HD×2)	¥ 32,800
NFD-135V(3モードFD×1)	¥ 18,800
NFD-235V(3モードFD×2)	¥ 29,800
フェロー用IMボード NFD-IM	¥ 8,980

ハードディスク

品名	販売価格
(98FELLOW/MATE用内蔵)	
(ICM)	
INTER-170B	¥ 36,900
INTER-170A	¥ 39,600
INTER-340B	¥ 67,800
INTER-340A	¥ 69,800
(エレコム)	
EHB-240B	¥ 53,800
EHB-240A	¥ 49,800
(緑電子)	
カーゴEB160C-HN	¥ 34,500
カーゴEA160C-HN	¥ 41,800
(アルファデータ)	
AD-W170B	¥ 36,500
AD-W170A	¥ 39,500
AD-W250B	¥ 49,800
AD-W250A	¥ 50,800
(98用外付)	
(ICM)	
FT-120DB	¥ 56,800
FT-180DB	¥ 66,800
FT-240DB	¥ 79,800
(エレコム)	
EH-85EX(B)	¥ 48,800
EH-170EX(B)	¥ 59,800
(緑電子)	
NOVAⅡ 200-4F	¥ 74,800
NOVAⅡ 100-4F	¥ 59,800
マリーネ 200-4EA	¥ 73,800
マリーネ 100-4EA	¥ 54,800
(日本テクサ)	
Estate170	¥ 54,800
ST-240LBS	¥ 79,800
(98note・98マルチ内蔵用)	
(ICM)	
Pack-NR80	¥ 36,800
Pack-NR200	¥ 65,800
Pack-NR340	¥ 92,800
(エレコム)	
EN-80	¥ 34,800
EN-125	¥ 42,800
EN-200	¥ 62,800
(緑電子)	
ぴるとN120	¥ 49,800
ぴるとN200	¥ 64,800

RAMボード

品名	販売価格
FA-34-4MS	¥ 21,800
FA-34-8MS	¥ 35,800
PIO-DA134 4MS	¥ 19,800
PIO-DA134 8MS	¥ 35,800
PIO-98NTⅡ4M	¥ 19,000
PIO-98NTⅡ8M	¥ 35,800
NT34-6ML	¥ 21,800
NA34-4M	¥ 16,800
NA34-8M	¥ 30,800
(メルコ)	
EFA-4000S	¥ 21,800
EFA-8000S	¥ 36,800
EDA-4000S	¥ 21,800
EDA-8000S	¥ 36,800
ENT-6000S	¥ 24,800

倍速CPU

品名	販売価格
(386マシンDA/RA用)	
I/Oデータ	
PK-A486DW4(40MHz)	¥ 43,800
PK-A486DW3(33MHz)	¥ 33,800
HDL-20W(40MHz)	¥ 45,500
HDL-16W(33MHz)	¥ 37,800
(EPSON PC-286シリーズ用)	
I/Oデータ	
PK-VF486/87SW2	¥ 33,000
PK-VG486/87SW3	¥ 40,000
(286マシンVX/RX/DX用)	
I/Oデータ	
PK-X486SL	¥ 27,500
PK-X486/87SL(コプロ付)	¥ 33,500

品名	販売価格
メルコ	
HSL-25(25MHz)	¥ 27,000
HSL-C25(コプロ付)	¥ 32,000

MIDI

品名	販売価格
(ローランド)	
ミュージ郎300V3	¥ 69,800
ミュージ郎500V3	¥115,000
ミュージ郎BOARDV3	¥ 55,800
ミュージ郎55	¥ 66,800
SC-55MKⅡ	¥ 50,800
MPU-PC98Ⅱ	¥ 16,800
PC-200MKⅡ	¥ 30,800

モデム・FAXモデム

品名	販売価格
(アイワ)	
PV-P24	¥ 16,800
PV-PF24	¥ 20,400
PV-AF24V5	¥ 22,400
PV-AF144V5	¥ 47,800
(オムロン)	
MD-24FL10V	¥ 16,800
MD-24XL10V	¥ 20,400
MD-24XT10V	¥ 22,400
(マイクロコア)	
MC24PA5	¥ 15,300
MC24FA5P	¥ 18,900

DOS/Vシリーズ

今月の目玉

● 今月の特価
IBM PS/V 2405YVB



i486DX-33MHz
4Mメモリー
170MBハードディスク
DOS J5.0N

限定
定価¥398,000
アイ・ツー特価 ¥199,800

New PS/V
- 全機種VLバス/S3アクセラレータ搭載
- 2405-WA1(¥198,000) WA8(¥268,000) WAW(¥368,000)
- 2405-YAB(¥368,000) YAW(¥428,000)
- 2410-NA1(¥378,000) NAB(¥488,000) NAW(¥628,000)

ズバリお問い合せ下さい

PS/V用周辺オプション

品名	価格
170MBハードディスク	¥48,800
250MBハードディスク	¥66,800
CD-ROM(IDE I/F付)	¥34,800

IBM Think Pad 550BJ



新登場

A4ノートパソコンにプリンターを内蔵。32ビット486CPUで処理も高速!!

Think Pad 550BJ

品名	定価
2473-YOI(FDモデル)	定価¥298,000
2473-YVB(HDD120/DOSJ50)	定価¥454,000
2473-YWB(8MB/HD120/DOS WINDOWS)	定価¥524,000

お値段は、ズバリお問合わせください!

品名	定価	特価
ハードディスク80MB	定価¥ 69,800	特価¥52,800
ハードディスク125MB	定価¥ 89,800	特価¥66,800
ハードディスク170MB	定価¥129,800	特価¥93,800
増設RAM 4MB	定価¥ 40,000	特価¥20,800
増設RAM 8MB	定価¥ 70,000	特価¥34,800

お得なセット
2437-YOI(FD)+80MBHDD+4MB増設RAM
合計定価¥407,800
アイ・ツー特価¥278,000

X68000シリーズ

今月の目玉
XVi CZ-634C-TN 定価¥368,000
モニターCZ-607D-TN 定価¥ 99,800
ズバリセットで¥198,000

品名	定価	特価
本体 CZ-500C B NEW	定価¥398,000	¥
本体 CZ-674C(3.5インチタイプ)	定価¥348,000	¥
モニター CZ-614DTN	定価¥148,000	¥

アイ・ツー超特価の為Tel or ご来店にてお問い合わせ下さい。

オプション コーナー

品名	型番	価格
4M増設RAM	CZ-5BE4	¥38,600
2M増設RAM	CZ-6BE2A	¥42,300
MIDIボード	CZ-6BM1A	¥19,800
SCSIカード	CZ-6BS1	¥21,800
ビデオボード	CZ-6BV1	¥15,800
カラーイメージユニット	CZ-6VT1	¥49,800
インテリジェントコントローラ	CZ-8NJ2	¥17,800

Machintoshシリーズ

品名	定価	特価
(本体・セット)		
Color Classic(4M/HD80)	定価¥238,000	¥165,800
Color Classic(4M/HD160)	定価¥278,000	¥193,800
LCⅢ 4 M/HD160(13″モニタ、キーボード)	定価¥453,000	¥295,000
Ⅱvi 4M/FDD(120MB、13″モニタ、キーボード)	定価¥612,800	¥208,000
Ⅱvi 5M/HD80/CDROM(13″モニタ、キーボード)	定価¥633,000	¥259,800
Centris 650 8M/HD230/CD-ROM(13″モニタ、キーボード)	定価¥813,000	¥538,000
Power Book 160 4MB/HD120	定価¥598,000	¥318,000
Power Book 145B 4MB/HD80	定価¥248,000	¥178,000
Power Book DUO230 4M/HD120	定価¥598,000	¥318,000
(プリンター)		
Style Writer	定価¥ 74,800	¥ 57,800
デスクライター 550C	定価¥148,000	¥ 99,800
(CD-ROM)		
外付倍速ユニット ECD-500M	定価¥ 89,800	¥ 82,800

通信販売のお問い合せは!! 06-634-1212・647-1412

「98用3.5インチ版ソフト買取優遇、5インチ版より高く買いますよ～」

PC-9801

品名	買取価格
ああっ女神さまっ	¥5,800
亜紀子	¥3,000
ATLASⅡ	¥4,800
YES!	¥2,000
囲碁聖天	¥4,500
イマージュⅡ	¥3,000
イリウム	¥3,500
ウェスポンス・オブ・ウォー	¥5,000
Winning Post	¥4,500
VASTNESS	¥3,000
エクスランダー	¥3,300
F29リタリエイター・シナリオ付	¥4,800
エンジェル・アーミー	¥2,700
エンチャンタ	¥3,500
oh!ツキ遭いたいⅡ	¥2,500
Oh! Pai	¥3,300
王将位	¥4,500
カスタム・メイト	¥3,200
神々の大地	¥4,000
COMPANY	¥4,000
GULF WAR蒼鋼伝	¥3,800
GUNSHIP2000	¥4,800
CAT'S PART-①	¥2,500
CALⅢ	¥3,500
きゃんきゃんバニーⅤ	¥3,500
機甲装神ヴァルカイザーⅡ	¥3,000
リターン・オブ・ジオン	¥3,500
キング・オブ・ホース	¥4,500
クイーン・オブ・デュエリスト	¥3,200
クイーンズ・ライブラリー	¥3,700
クイズジパング	¥3,300
クイズ殿様の野望・全国版	¥3,500
クインティアロード2	¥3,000
くるくる☆パーティ	¥3,000
クレイジーボール	¥2,000
激闘ソロモン海戦史	¥4,500
ビースト三銃士 ラスタークの女王	¥5,500
X'arkⅢ	¥4,000
3×3EYES	¥5,000
サバッシュⅡ	¥5,500
シュヴァルツシルトⅣ	¥5,800
Shine	¥3,000
ウェーブの嵐	¥4,500
JYB	¥3,000
スーパー野球道'93	¥4,000
スーパーリアル麻雀	¥3,500
スーパーリアル麻雀HD	¥4,000
スタークルーザーⅡ	¥4,200
スターファイアー	¥3,700
スターベアラーズ	¥4,000
ストラティア	¥5,500
ソードダンサー増刊号'93	¥2,500
ソリッドランサー	¥5,800
誕生Debut	¥4,800
ダービースタリオン98	¥6,000
大航海時代Ⅱ	¥4,500
チェックシックス	¥4,200
チャクラ	¥3,000
超時空要塞マクロス	¥3,800
天使たちの午後Ⅴ	¥3,500
天使たちの午後SPECIALⅡ	¥3,800
デザート・ドラグーン	¥3,500
トゥインクル☆スター	¥3,000
透明人間	¥3,200
DOR SE魁	¥3,000
DORベストセレクション上巻	¥3,600
DORベストセレクション下巻	¥3,600
奈緒美〈美少女達の館〉	¥2,500
猫ままんまEX	¥3,500
NOVA	¥3,200
ノルティア	¥2,700
はっちゃけあやよさんⅣ	¥1,800
花札物語	¥2,500
VIPER-V6	¥2,500
VIPER-V8	¥2,500
バトルテック	¥3,800
パープルキャットvol.2	¥2,800
パラダイスカード	¥2,800
ヒーターパワフル	¥2,500
美少女オーディシヮョン	¥3,000
ピンクソックスマニア3	¥2,000
ファーストクイーンⅢ	¥4,500
Fortune Reading	¥2,300
4Dテニス	¥4,000
Four Flush	¥3,500
フルメタル	¥4,300
ブランディッシュ2	¥5,000
ぷよぷよ	¥3,300
プラスα	¥3,500
プリンスセスメーカー2	¥6,000
ぷろすちゅーでんとG	¥2,800
ベルズアベニュー①	¥2,300
ポンロン戦士サニーナの伝説	¥2,600
麻雀三国志演義	¥5,300
マージナルストーリーズ	¥2,500
M&Mクラウズ・オブ・ジーン	¥5,000
M&M クラウズ・オブ・ジーンHD	¥5,000
魔道物語ARS	¥3,700
MARINE BUSTER	¥2,700
みちよドリーミィー	¥3,000
メガロマニア	¥5,000
METAL EYE	¥4,000
モンスターメーカー	¥2,700
指輪物語 第2巻 二つの塔	¥4,800
Rusty	¥4,000
ラルー	¥3,500
LIPSTICK. ADV・3	¥2,800
リップルカフェ	¥3,000
リゾート・ウォーズ	¥2,300
Lua	¥2,800
レーザースカッド	¥3,200
ロードス島戦記福神漬③	¥2,000
ロボクラッシュ2	¥3,500
WON PARAウォーズ	¥3,500

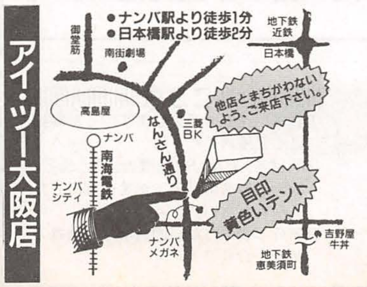
TOWNS

品名	買取価格
蒼き狼と白き牝鹿元朝秘史	¥5,000
亜紀子	¥3,300
ATLASⅡ	¥4,500
囲碁大将V3	¥4,700
if	¥2,500
エアーコンバットⅡSPECIAL	¥5,500
AETERNAM	¥3,700
F29リタリエイター	¥4,700
餓狼伝説	¥3,500
CAT'S PART①	¥2,000
きゃんきゃんバニーⅤ	¥2,800
機甲師団Ⅱ	¥3,800
クイーン・オブ・デュエリスト	¥3,000
グラムキャッツ2成人向	¥2,700
芸夢じゃん＋	¥4,500
轟Ⅱタウンズスペシャル	¥5,000
シャドー・オブ・ザ・ビーストⅡ	¥3,500
将棋大将V2	¥4,500
Shinc	¥2,700
JYB	¥2,200
雀JEKA雀	¥2,700
スーパーリアル麻雀PⅡ&PⅢ＋	¥3,000
卒業'93	¥4,800
ソリチュード下巻	¥5,500
達人王	¥3,700
DALK	¥2,300
DIGITAL PINUP GIRLS Vol.1	¥4,500
DIGITAL PINUP GIRLS Vol.2	¥4,800
電撃ナース	¥3,000
トゥインクル☆スター	¥3,000
透明人間	¥3,000
DORベストセレクション上巻	¥3,500
DORベストセレクション下巻	¥3,500
同級生	¥3,000
ドラキュラ伯爵	¥2,800
人形使い	¥3,500
NOVA	¥2,800
信長の野望・覇王伝	¥5,000
はっちゃけあやよさんⅠ・Ⅱ・Ⅲ	¥2,000
初恋物語	¥3,500
BEASTⅢ	¥2,800
4D DRIVING	¥4,000
4Dテニス	¥4,000
ふしぎの海のナディア	¥5,300
ヴェインドリーム	¥4,000
プレミアム2	¥2,600
Heven & Earth	¥2,800
ポピュラスⅡエキスパート	¥4,500
MICROCOSM	¥3,000
M&M クラウズ・オブ・ジーン	¥4,700
マリンフィルト	¥2,500
鏡	¥2,500
メガロマニア	¥4,500
METAL EYE	¥3,800
指輪特語 第2巻 二つの塔	¥4,500
LIPSTICK. ADV・3	¥3,000
レイルロードタイクーン	¥4,000

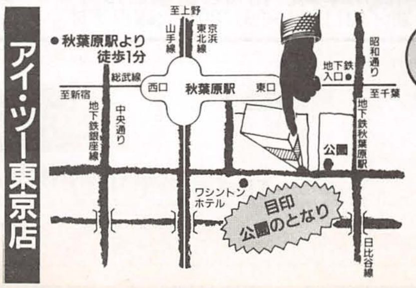
「ここにのっていないソフト・他機種のソフトも高く引き取ります。」
● 価格は相場によって変わることがあります ● 大阪買取センターの価格です ● 6月1日 現在の価格です

中古商品のお問い合わせは 大阪06-647-1198・東京03-3258-1198

アイ・ツー大阪店



アイ・ツー東京店



㊙ 誌面では制約があって出せない情報満載!!

年中無休

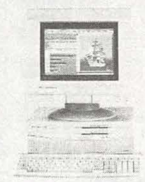
Information & Interface
株式会社アイ・ツー

パソコンソフト 在庫No.1宣言!!

ソフト&ハード 全国通販

横浜サードウェーブ

超特価限定品

PC-9801BX	PC-9821As	PC-9821Ce	PC-9801NS/R
			
~~¥218,000~~ ➡ TEL	~~¥448,000~~ ➡ TEL	~~¥488,000~~ ➡ TEL	~~¥288,000~~ ➡ TEL

中古パソコン超高価にて下取・買取中!! 詳しくはTELにて!!

ハード在庫例

機種名	価格
PC-9801 BX	¥140,000
PC-9801 DA	¥135,000
PC-9801 FS	¥125,000
PC-9801 FX	¥110,000
PC-9801 EX	¥90,000
PC-9801RX21	¥85,000
PC-9801 UF	¥75,000
PC-9801 RX2	¥70,000
PC-9801 VX21	¥65,000
PC-9801 UV11	¥55,000
FM-TOWNS	TEL
FS-A1GT	¥48,000
FS-A1ST	¥40,000
FS-A1F	¥20,000
FS-PC1	¥30,000
HB-F1XV	¥28,000
HBD-F1	¥20,000
CPS-14F1	¥30,000
マーティー	¥50,000
NEO GEO	¥25,000
DOU-R	¥28,000
DUO	¥25,000
CD ROM²	¥12,000
スーパーファミコン	¥14,000

人気ソフト在庫例

PC98

シャルム
戦手必勝
美少女大図鑑
101回目のアプローチショット
エンシエントドラゴン
Bacta
フォボス
アルミスト
麻彩子雀
復活祭
サイバーブロックメタルオレンジ
キャラット
NIGHT SEEP
魔女っ子 クミ
魔法少女 りな
レビュー
PRESENT
PRESENT 2
STRUSH
プレリア
Sweet Emotion
ミラージュ
マーシャルエイジ
花よりダンゴ
麻雀幻想曲
ROSE
KISS
イルミナ
フェリス
ナイキ
コズミック サイコ
レイガン
フォクシー2
RUN RUN 狂走曲
ELLE
ドラゴンナイト3
DE・JA
ランス 2
ランス 3
蘭丸
ギゼ
華麗なる人生
世界で一番君が好き
私をゴルフに連れてって
狂った果実
キサナ
うろつき童子
ストロベリー大戦略
リップスティックアドベンチャー2
CAN CAN バニー
電脳学園
スーパーバトルスキンパニック
プリンセスメーカー
ピュア 2
デザート
グラムキャッツ
スロープ
ウエディングラプソディー
フォール
マッド パラドックス
DPS
DPS SG
イントリューダー
少女探偵RINNちゃん
フォール
エクスタリアン
プランマーカー
星の砂物語2
帰り道は危険がいっぱい
ビースト2
ジョーカー2
サナトス
パーディーワールド
アルテミス
はっちゃけ あやよさん3
コブラ ミッション
ごめんねエンジェル
ホットプリント2
まあじゃん王国
ビーナスキャンペーン
ギディ
レッスルエンジェルス
ポッキー2
ライム
パセリ
天仙娘々
同級生
卒業
私立探偵マックス
ピュアマイドール
雀ボーグすずめ
ドラキュラ
イクイクバッ君
ウエディングベルは高らかに

Towns

アリスの館CD
ランス
ランス2
闘神都市
DE・JA2
天神乱魔
ELLE
星の砂物語2
妖獣クラブカスタム
PONYON
テクポリゲームコレクション
キャンキャンコレクション
スーパーリアル麻雀
麻雀幻想曲
花よりダンゴ
オルゴール
メリーゴーランド
人形使い

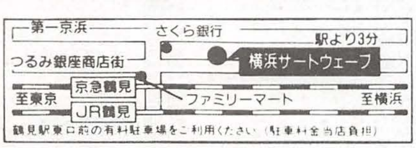
MSX

FM-PAC
プリンセスメーカー
スナッチャー
SDスナッチャー
コナミシューティング

ショップご案内

鶴見店 ☎045-505-2880

〈ゲーム機各種、中古在庫多数、周辺〉



〒230横浜市鶴見区鶴見中央5-10-23
営業時間/平日PM1:00～PM8:00・水曜定休
土・日AM11:00～PM7:00

川口店(コンピュータードック) ☎048-258-8481

〈MSX、通信販売、修理〉



〒332川口市幸町2-15-4野崎屋ビル2F
営業時間/AM11:00～PM7:00・火曜日定休

川崎店7月OPEN

〈18禁コーナー、書籍、アニメLD〉

オープン記念セール〈予定〉

お問い合せは鶴見店へ!

申込書

名前	保護者氏名
住所 〒	TEL.（　　）
内容(売りたい/買いたい)	

ご注意

① 価格、在庫は変動しますのでお電話にてご確認ください。
② 商品名、およびお客様の住所、氏名、電話番号を明記の上現金書留にてお送りください。
③ 未成年者の方からの買取は保護者の承諾が必要です。

どんなワープロ・パソコンでも高価で下取りします！

FM TOWNS OASYS & 下取りBigSALE



FM-LAB札幌
元気一杯！佐井まで
☎ (011)241-6446
FAX (011)241-6448

FM-LAB釧路
FM担当佐藤まで
☎ (0154)22-4408
FAX (0154)25-6173

下記のSHOPでも扱ってます。

パソコンのイシダ 釧路	(0154)	25-6168
パソコンのイシダ 帯広	(0155)	23-1050
パソコンのイシダ 札幌	(011)	241-4608
パソコンのイシダ 旭川	(0166)	25-1050

営業時間
AM10:00 ～ PM7:00
火曜日定休日

今月の目玉

FM-NoteBook
* **FMR-50NBX2** (FMR5NX21A2) 定価 ￥228,000 イシダ特価 118,000円
* **FMR-50NBX2** (FMR5NX27A2) 80M内蔵 定価 ￥338,000 イシダ特価 258,000円
* **カーバッテリアダプタ** 定価 ￥35,000 イシダ特価 5,000円

下取りセールに付きどんなパソコンでも下取り致します。　下取り品の平均価格を考えて特別下取り査定後の*イシダ特価*を表示致しました。　（下取り品の製品評価等によって多少差がある場合があります。ご了承下さいますようお願い致します。）

TOWNSシリーズ　下取り査定後価格！！

	標準価格	イシダ特価
UX20	￥288,000	178,900円
UX40	￥388,000	249,900円
UG20	￥268,000	179,800円
UG40	￥318,000	217,500円
UG80	￥338,000	235,000円
UR20	￥288,000	189,800円
UR40	￥338,000	226,000円
UR80	￥358,000	245,000円
CX20	￥333,000	209,000円
CX40	￥433,000	280,000円
CX100	￥533,000	343,000円
HG20	￥303,000	169,800円
HG40	￥353,000	208,000円
HG100	￥383,000	226,000円
HR20	￥328,000	179,800円
HR100	￥408,000	235,000円
HR200	￥468,000	269,000円

CRT

	定価	イシダ特価
FMTDP533	￥69,800	49,800円
FMTDP534	￥108,000	81,600円
FMTDP5351	￥89,800	68,900円
FMTDP5361	￥138,000	105,000円

OASYSワープロ

	定価	イシダ特価
30AX401	￥228,000	限定 イシダ特価 139,800円
30SX401	￥198,000	138,600円
30LX651	￥208,000	145,600円
30LX501	￥198,000	限定 イシダ特価 99,800円
30AD401	￥178,000	124,600円

TOWNS用周辺機器

特別　3?割引きセール！　ご期待下さい！！
その他、他社パソコン・ワープロ特価にて販売中！！　お問い合わせ下さい！

中古パソコン

NEC	PC9801U	19,800円
	PC9801DS／U2	118,000円
富士通	TOWNS20F	89,800円
	TOWNS2H	69,800円
	TOWNSモデル1（2仕様）	39,800円

その他

EPSON LP3000	99,800円

中古ワープロ

CASIO	HW-9900JX	49,800円
日立	WordPal TF400	39,800円
Panasonic	U1PRO550	38,800円
Canon	Canoword	39,800円
	CW-BJ20	29,800円
EPSON	WordBank XR	39,800円
富士通	OASYS30SFII (S)	34,800円
	OASYS30AXII (J)	69,800円

全国通販

新製品情報＆最新価格情報

パソコンFAX情報 048-651-6434 ⟷24時間⟷ えるNet(パソコン通信) 048-660-1870

テレフォン受付センター
新潟0257-83-6436
札幌011-885-4689

おすすめパソコンセット ベスト10

NEC
PC-9801NS/R
内蔵40MB HDD

特価 **¥205,000**

月々	¥5,200×24回
ボーナス	¥28,000×4回

NEC
PC-9801NA/C
内蔵40MB HDD

特価 **¥348,000**

月々	¥6,700×36回
ボーナス	¥30,000×6回

NEC
PC-9801BX/U2
XC-1498C2
内蔵 170MB HDD

特価 **¥220,000**

月々	¥5,600×24回
ボーナス	¥30,000×4回

NEC
PC-9821As/U2
14インチハイレゾカラーディスプレイ(DP.28)
内蔵240MB HDD
メルコ
WAB-S
ウインドゥアクセラレータ

特価 **¥420,000**

月々	¥5,200×48回
ボーナス	¥35,000×8回

NEC
PC-9801Ce
MODEL1
内蔵40MB HDD
NEW

特価 **¥268,000**

月々	¥4,800×36回
ボーナス	¥25,000×6回

EPSON
UpGrade NOTE NEW
486NOTE ASC2(486SX/25MHz)は、CPUモジュールを差しかえると、オーバードライブプロセッサ使用可能。
PC-486NAS2
PC-486NAS1D
PC-486NASX2
PC-486NASC2
エリント特価


TOSHIBA
EZ486001
内蔵80MB HDD
NEW

特価 **¥235,000**

月々	¥6,700×24回
ボーナス	¥28,000×4回

EPSON
PC-486P2
XC-1498C2
100MB HDD(SCSI)

特価 **¥233,000**

月々	¥4,500×36回
ボーナス	¥20,000×6回

APPLE
Macintosh-LC3
13" RGBカラーディスプレー
キーボード2

特価 **¥298,000**

月々	¥5,800×36回
ボーナス	¥25,000×6回

APPLE
Macintosh
Color classic

特価 **¥166,000**

月々	¥5,600×18回
ボーナス	¥30,000×3回

MS. WiNDOWS3.1　CAD　C. MUSiC　NETWORK　C-G

インストール無料サービス

パソコン

●NEC
<NEW>PC-9801Ce model 2・定価 ~~¥378,000~~
PC-9801BXM2 ……特価¥162,800
PC-9801BAU2 ……特価¥229,800
PC-9801BAM2 ……特価¥239,800
PC-9821AeU2 ……特価¥250,000
PC-9821AeM2 ……特価¥260,000
PC-9821AsU2 ……特価¥313,600
PC-9821AsM2 ……特価¥323,800
PC-9821ApM2 ……特価¥395,000
PC-9821ApU2 ……特価¥385,000
PC-9801NA ……特価¥238,000
PC-9801FA2 ……特価¥158,000
PC-9801NS/L ……特価¥148,000
●EPSON
PC-486GRP2/5 ……特価¥218,000
PC-486GRP3 ……特価¥228,000
PC-486GRS3 ……特価¥265,000
PC-486GRS2/5 ……特価¥248,000
PC-486GF2/5 ……特価¥135,000
PC-486GF3 ……特価¥145,000
PC-486NAS2 ……定価¥198,000
PC-486NAS1D ……定価¥228,000
PC-486NASX2 ……定価¥280,000
PC-486NASC2 ……定価¥380,000
●FUJITSU
FM-TOWNS HR20 ……特価¥190,000
FM-TOWNS HR100 ……特価¥239,000
FM-TOWNS HG40 ……特価¥208,000
FM-TOWNS UG40 ……特価¥219,000
●APPLE
MAC COLOR. CLASSIC ……特価¥168,000
<NEW>PowerBook145B定価 ~~¥248,000~~
●I. B. M
2437YWB ……特価¥389,000
2437YVB ……特価¥337,000
2437YV8 ……特価¥296,000

ハードディスク

ST-240LBS ……特価¥80,000
ES-120 ……特価¥60,000
ES-170 ……特価¥70,000
ES-200 ……特価¥69,800
FT-240DB ……特価¥82,000
V-120 ……特価¥53,000
V-200 ……特価¥73,000
V2-200 ……特価¥76,000
LHD-B240H ……特価¥80,000
SHD-B120H ……特価¥50,000
SHD-B240H ……特価¥68,000
HD-241A ……特価¥65,000
CRC-SCS120 ……特価¥45,000
CRC-SCS200 ……特価¥65,000
BIRTH-120NS ……特価¥48,000
BIRTH-240QS ……特価¥68,000
GJ-200 ……特価¥69,800
GJ-240 ……特価¥76,800
●FELLOW, MATE用
INTER170A ……特価¥42,800
INTER 170B ……特価¥42,000
INTER240A ……特価¥60,000
INTER240B ……特価¥55,000
LHD-FE170K ……特価¥37,500
LHD-FE240K ……特価¥55,000
LHD-MA120P ……特価¥38,000
LHD-MA240P ……特価¥59,800
CRC-IDE170B ……特価¥38,000
CRC-IDE240A ……特価¥50,000
CRC-IDE240B ……特価¥43,000
INNER-120FE ……特価¥31,000
INNER-240FE ……特価¥48,000
INNER-120MA ……特価¥33,000
INNER-240MA ……特価¥50,000
AD-W340A ……特価¥85,000
●NOTE用
TR-NE120 ……特価¥44,000
TR-NE200 ……特価¥68,000
BLT-N80 ……特価¥40,000
BLT-N120 ……特価¥48,000
BLT-N200 ……特価¥73,000
CRC-IHE80 ……特価¥38,000
CRC-IHE200 ……特価¥65,000
LHD-NS80J ……特価¥35,000
LHD-NS130J ……特価¥42,000
LHD-NS200 ……特価¥60,000
LHD-EN80 ……特価¥38,000
LHD-EN130 ……特価¥45,000
<NEW>LHD-EN200 ……特価¥65,000

光磁気ディスク

MO-3120 ……特価¥148,000
GMD-128 ……特価¥138,000
EMO-1280 ……特価¥128,000
UM-3128 ……特価¥138,000

フロッピディスク

CRC-FD3.5SS ……特価¥14,300
CRC-FD3.5WS ……特価¥24,800
CRC-FD5SS ……特価¥22,000
CRC-FD5WS ……特価¥33,500
AD-F35S ……特価¥13,800
AD-F35W ……特価¥23,000
AD-F51L ……特価¥21,000
AD-3.5TS(1.44) ……特価¥19,800

プリンタ

BJ-15V ……特価¥52,000
BJ-10V LITE ……特価¥48,000
<NEW>BJ-220J ……特価¥75,000
BJ-330J(コントロールカード付)・特価¥98,000
MJ-500 ……特価¥50,000
MJ-1000 ……特価¥86,000
LP-8000 ……特価¥285,000
LBP-A404E ……特価¥136,000
LBP-A304E ……特価¥298,000
LBP-B406E ……特価¥240,000
AP-300 ……特価¥30,000
AP-700PC ……特価¥46,000
PC-PR101/TN103 ……特価¥46,000
PC-PR201/63A ……特価¥89,800
PC-PR201/45L ……特価¥50,000
<NEW>PC-PR201/47 ……特価¥60,000
JJ-100A ……特価¥45,000
JT-48CL ……特価¥39,800
HP Diskjet300J ……特価¥48,800
HP Diskjet505J ……特価¥69,800

イメージ・スキャナー

GT-6500 ……特価¥113,000
GT-8000 ……特価¥210,000
HS-10R2 ……特価¥34,800
HS-10R AQUEL ……特価¥39,000
PC-IN503G ……特価¥102,500

モデム・FAXモデム

MD-96FB5V ……特価¥46,000
MD-24FL10V ……特価¥17,000
PV-AF144V5 ……特価¥49,800
PV-AF24V5 ……特価¥22,000
PV-FP24 ……特価¥19,800
PV-P24 ……特価¥15,800
MC-24FA5P ……特価¥19,300

コンピュータ・ミュージック

DM-500 V3 ……特価¥123,000
DM-300 V3 ……特価¥74,500
CM-500 ……特価¥92,000
CM-300 ……特価¥46,500
DTM-100N ……特価¥55,000
DTM-55N ……特価¥67,000
PC-200MK2 ……特価¥30,000

アクセラレーター

GA-1024A ……特価¥29,800
GA-1280A ……特価¥49,800
PK-X486/87SL (SG) ……特価¥35,800
PK-VF486/87SW2 ……特価¥34,800
PK-V486/87SW2 ……特価¥34,800
PK-A486/87DW4 ……特価¥45,800
HDL-16W ……特価¥39,500
HDL-20W ……特価¥47,500

メモリーボード

EAB-4000 ……特価¥21,800
EAB-8000 ……特価¥38,800
EMJ4000S ……特価¥27,000
EMJ8000S ……特価¥42,600
XMC-2000S ……特価¥10,100
BA34 4M ……特価¥21,200
BA34 8M ……特価¥37,000
NT34 6M ……特価¥23,800
NR34 4M ……特価¥17,000
NR34 8M ……特価¥32,500
NA34 4M ……特価¥17,000
NA34 8M ……特価¥32,500
EP-SIM-4MS ……特価¥17,300
EP-SIMN-4M ……特価¥23,600
ENR-8000 ……特価¥32,800
ENA-8000 ……特価¥32,800
RCD-4000S ……特価¥19,800

おすすめ品

EPSON NEW
LP-1500 超人気商品
定価¥178,000
特価¥135,000

ローランド
SC-55MK2
定価¥69,000
特価¥54,000

フルキーボード 106キー
定価¥19,800
特価¥14,000

ヒューレットパッカード
MAC用
DiskJet550C
定価¥148,000
特価¥98,000

緑電子
100MB HDD(SCSI)
定価¥88,000
特価¥40,000

三菱
17インチ ハイレゾカラーモニター(DP.26) ケーブル付
定価¥398,000
特価¥158,000

ジャストシステム NEW
一太郎 V.5
アウトラインフォント付
定価¥68,000
特価¥42,000

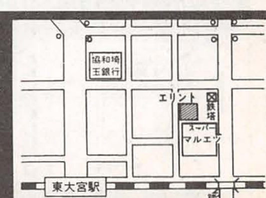
エレコム
倍速CD ROM
ECD-500
定価¥89,800
特価¥64,800

パソコンプラザ
エリント
〒330 埼玉県大宮市東大宮4-27-16
営業時間PM12：00〜PM6：00 定休金曜日

知らないと損をする現代人御用達のお店

掲載以外の商品については、電話にてお問い合せ下さい。

☎(048)667-5876
FAX.048-660-1871
〔振込先〕あさひ銀行 外神田支店(普)1043613 エリント



※表示価格はすべて税別です。

ディスプレイセット特価

●14インチカラーディスプレイセット
- PC-9801 BX‥(U2)¥186,000 (M2)¥196,000
- PC-9801 BA‥(U2)¥262,000 (M2)¥269,800

●14インチディスプレイセット
- PC-9821 Ap‥(U2)¥415,000 (M2)¥425,000
- PC-9821 As‥(U2)¥345,000 (M2)¥355,000
- PC-9821 Ae‥(U2)¥283,000 (M2)¥293,000
- PC-9801 NA120C仕様 ……¥368,000
- PC-9801 NA120仕様 ………¥超特価
- PC-9801 NS/R80仕様 ……¥232,000
- PC-9801 NS/R120仕様 …¥236,000
- PC-486 GRS2/5 …………¥289,800 (14インチマルチスキャンディスプレイ)
- PC-486 GRP2/5 …………¥242,000 (14インチマルチスキャンディスプレイ)
- PC-486P ……………………¥186,000

(ノートタイプはディスプレイを除く)

OAの専門店アイ・エヌ・シー

DYNAMIC PRICE

代金着払い コレクトサービス システム導入!

現金特価で ●クレジット ●リース

中古パソコン

※在庫は24時間中古ストックインフォメーション **TEL.0424-95-0616** へお問い合わせ下さい。

- ●NEC PC-9801 FA(U)2 ……¥ 133,000〜
- ●NEC PC-9801 FS(U)2 ……¥ 113,000〜
- ●NEC PC-9801 DA2 ……¥ 118,000〜
- ●NEC PC-9801 DS2 ……¥ 98,000〜
- ●NEC PC-9801 RA21 ……¥ 108,000〜
- ●NEC PC-9801 RX21 ……¥ 64,800〜
- ●NEC PC-9801 RX2 ……¥ 64,800〜
- ●NEC PC-9801 VX21 ……¥ 63,800〜
- ●NEC PC-9801 UV11 ……¥ 59,800〜
- ●NEC PC-9801 NS20 ……¥ 99,800〜
- ●NEC PC-9901 NS/E ……¥ 108,000〜
- ●NEC PC-9801 NS/T ……¥ 123,000〜
- ●NEC PC-9801 NS ……¥ 79,800〜
- ●EPSON PC-286VF-STD ……¥ 55,800〜
- ●EPSON PC-386VR-STD ……¥ 84,800〜
- ●EPSON PC-386V-STD ……¥ 98,000〜
- ●EPSON PC-386M-STD ……¥ 74,800〜
- ●EPSON PC-386P ……¥ 89,800〜
- ●EPSON PC-386 GE2/5 ……¥ 89,800〜
- ●EPSON PC-386 GS2/5 ……¥ 108,000〜
- ●EPSON PC-486 GF2/5 ……¥ 128,000〜
- ●EPSON PC-486 GR2/5 ……¥ 168,000〜
- ●EPSON PC-386 BOOK L 新品限定 ……¥ 98,000〜

新品パソコン

FM TOWNSセット

- モデルHR20 ……… セット特価 ¥?38,000
- モデルHR100 ……… セット特価 ¥?84,000
- モデルHG20 ……… セット特価 ¥?72,000
- モデルHG40 ……… セット特価 ¥?07,600
- モデルUR20 ……… セット特価 ¥?64,800
- モデルUR40 ……… セット特価 ¥?33,000
- モデルUR80 ……… セット特価 ¥?48,000
- MARTY(パッド・マウス付) …定価¥104,800➡¥ ?7,000

(FMFDP533,KB101。但しURタイプはKB101Aのみ付)

- ●NEC PC-9821 Ap/U2 ……… 定価¥550,000➡¥377,000
- ●NEC PC-9821 Ap/M2 ……… 定価¥564,000➡¥387,000
- ●NEC PC-9821 As/U2 ……… 定価¥448,000➡¥307,000
- ●NEC PC-9821 As/M2 ……… 定価¥462,000➡¥317,000
- ●NEC PC-9821 Ae/U2 ……… 定価¥358,000➡¥245,000
- ●NEC PC-9821 Ae/M2 ……… 定価¥372,000➡¥255,000
- ●NEC PC-9801 BX/U2 ……… 定価¥218,000➡¥149,800
- ●NEC PC-9801 BX/M2 ……… 定価¥232,000➡¥159,800
- ●NEC PC-9801 BA/U2 ……… 定価¥328,000➡¥225,000
- ●NEC PC-9801 BA/M2 ……… 定価¥342,000➡¥235,000
- ●NEC PC-9821/S1 ……… 定価¥318,000➡¥218,000
- ●NEC PC-9821/S2 ……… 定価¥438,000➡¥298,000
- ●NEC PC-9801 NAC ……… 定価¥498,000➡¥328,000

NEC 98MATE WINDOWSモデル超特価!

- ●NEC PC-9801 NA ……… 定価¥348,000➡¥ 特 価
- ●NEC PC-9801 NS/R ……… 定価¥288,000➡¥195,000
- ●EPSON PC-486GRS2/5 ……… 定価¥468,000➡¥253,000
- ●EPSON PC-486GRS3 ……… 定価¥493,000➡¥266,000
- ●EPSON PC-486GRP2/5 ……… 定価¥358,000➡¥203,800
- ●EPSON PC-486GRP3 ……… 定価¥373,000➡¥218,000
- ●EPSON PC-486P WIN ……… 定価¥398,000➡¥ 超特価
- ●EPSON PC-486P ……… 定価¥278,000➡¥148,000
- ●EPSON PC-386GE2/5 ……… 定価¥298,000➡¥ 98,000
- ●EPSON PC-386NAR2 ……… 定価¥288,000➡¥159,800
- ●EPSON PC-386NARC2 ……… 定価¥598,000➡¥ 超特価
- ●EPSON PC-386NARX2 ……… 定価¥398,000➡¥248,000

新品ハードディスク

- ●ICM INTER-170A ……定価¥ 53,800➡ ¥ 38,800
- ●ICM INTER-240A ……定価¥ 93,800➡ ¥ 54,800
- ●ICM IINTER-340A ……定価¥128,000➡ ¥ 84,800
- ●ICM INTER-500A ……定価¥194,000➡ ¥132,000
- ●ICM INTER-170B ……定価¥ 49,800➡ ¥ 36,800
- ●ICM INTER-240B ……定価¥ 89,800➡ ¥ 52,800
- ●ICM INTER-340B ……定価 ¥13,200➡ ¥ 89,800
- ●ICM INTER-500B ……定価¥198,000➡ ¥135,000
- ●ICM ET-200 ……定価¥ 99,800➡ ¥ 69,800
- ●ICM ET-340 ……定価¥148,000➡ ¥103,000
- ●ICM PF-340DB ……定価¥158,000➡ ¥109,800
- ●ICM PF-500DB ……定価¥218,000➡ ¥153,000
- ●ICM FT-120F(D)B ……定価¥118,000➡ ¥ 59,000
- ●ICM FT-180F(D)B ……定価 ¥138,00➡ ¥ 67,800
- ●ICM FT-240F(D)B ……定価¥188,000➡ ¥ 79,800
- ●ICM MO-3120(PCキット付) …定価¥198,000➡ ¥163,000
- ●ICM MO-3120F ……定価¥198,000➡ ¥145,000
- ●ICM PACK-NR120 ……定価¥ 78,000➡ ¥ 49,800
- ●ICM PACK-NR200 ……定価¥ 98,000➡ ¥ 64,800
- ●ICM PACK-NR340 ……定価¥138,000➡ ¥ 89,800
- ●ICM PACK-ER120 ……定価¥ 78,000➡ ¥ 53,800
- ●ICM PACK-ER200 ……定価¥ 98,000➡ ¥ 66,800
- ●TEXA ESTATE-220 ……定価¥118,000➡ ¥ 74,800
- ●TEXA ESTATE-170 ……定価¥ 99,800➡ ¥ 57,000
- ●TEXA ESTATE-120 ……定価¥ 89,800➡ ¥ 52,800
- ●キャラベルAV-080SE ……定価¥ 88,000➡ ¥ 35,800
- ●キャラベルAV-125SE ……定価¥108,000➡ ¥ 40,800
- ●キャラベルAV-200SE ……定価¥138,000➡ ¥ 63,800
- ●キャラベルAV-250F ……定価¥ 89,800➡ ¥ 51,800
- ●キャラベルAV-120F ……定価¥ 49,800➡ ¥ 33,800
- ●キャラベルAV-250M ……定価¥ 89,800➡ ¥ 52,800
- ●キャラベルAV-120M ……定価¥ 49,800➡ ¥ 34,800
- ●緑電子 NOVA120A ……定価¥ 84,800➡ ¥ 52,800
- ●緑電子 NOV II 200 ……定価¥ 99,800➡ ¥ 超特価
- ●緑電子 マリーネ120 ……定価¥ 98,000➡ ¥ 59,800
- ●緑電子 マリーネ200 ……定価¥128,000➡ ¥ 69,800
- ●TAXAN TS-120C ……定価¥ 89,800➡ ¥ 超特価
- ●TAXAN TS-200C ……定価¥ 12,800➡ ¥ 超特価

新品プリンター

キヤノンレーザーショット 限定
(トナー・ケーブル付)

- LBP-A304E …… 定価¥641,000➡¥?08,000
- LBP-B406G …… 定価¥479,000➡¥?78,000
- LBP-B406E …… 定価¥429,000➡¥?25,000

- ●NEC PC-PR201/80LA ……定価¥275,000➡¥169,800
- ●NEC PC-PR201/63A ……定価¥158,000➡¥ 89,800
- ●NEC PC-PR201/63 ……定価¥125,000➡¥ 72,500
- ●EPSON VP-2061PC ……定価¥130,000➡¥ 69,800
- ●EPSON VP-1047PC ……定価¥ 98,000➡¥ 53,800
- ●EPSON HG-5130PC ……定価¥228,000➡¥153,000
- ●EPSON AP-1000PC ……定価¥ 99,800➡¥ 62,800
- ●EPSON AP-700 ……定価¥ 79,800➡¥ 45,800
- ●EPSON MJ-500 ……定価¥ 74,800➡¥ 51,800
- ●EPSON MJ-1000 ……定価¥126,000➡¥ 89,800
- ●Star JT-48CL(ケーブル付) ……定価¥ 62,800➡¥ 41,800
- ●YHP Desk JET 505J ……定価¥ 99,800➡¥ 66,000
- ●YHP Desk JET 300J ……定価¥ 74,800➡¥ 49,800
- ●Canon BJC-820 ……定価¥398,000➡¥ 超特価
- ●Canon BJ-220JS ……定価¥128,000➡¥ 超特価
- ●Canon BJ-220JC ……定価¥ 98,000➡¥ 超特価
- ●Canon BJ-10V Select ……定価¥ 79,800➡¥ 超特価
- ●Canon BJ-10V Custom ……定価¥ 69,800➡¥ 超特価
- ●Canon BJ-15V ……定価¥ 89,800➡¥ 超特価

レーザープリンター

- ●Canon LBP-A404E(トナー・ケーブル付) …定価¥255,000➡¥ ?35,000
- ●EPSON LP-1500 ……定価¥178,000➡¥ 128,000
- ●EPSON LP-8000 ……定価¥398,000➡¥ 252,000
- ●NEC PC-PR1000/4(トナー付) …定価¥188,000➡¥ 119,800

水平プリンター

- ●OKI ML-8340SV/3 ……定価¥378,000➡¥ 超特価
- ●OKI ML-8340SV/2 ……定価¥318,000➡¥ 超特価
- ●OKI ML-5320SV ……定価¥198,000➡¥ 超特価

新品ディスプレイ/グラフィックボード

- ●I.Oデータ GA-1024A ……定価¥ 39,800➡¥ 30,800
- ●I.Oデータ GA-1280A ……定価¥ 64,000➡¥ 49,800
- ●メルコ WAB-S ……定価¥ 29,800➡¥ 21,800
- ●NEC PC-KD1511 ……定価¥118,000➡¥ 65,800
- ●NEC PC-KD1521 ……定価¥ 89,800➡¥ 52,800
- ●NEC PC-KD1522 ……定価¥ 99,800➡¥ 67,800
- ●NEC PC-KM151 ……定価¥148,000➡¥ 96,800
- ●NEC PC-KM171 ……定価¥258,000➡¥ 177,000
- ●サンスイPD-14M ……定価¥108,000➡¥ 超特価
- ●TAXAN Plus 895 ……定価¥298,000➡¥ 208,000
- ●飯山電機 MF-5517AJ ……定価¥218,000➡¥ 超特価
- ●飯山電機 MF-8217J ……定価¥238,000➡¥ 超特価
- ●飯山電機 MF-8317J ……定価¥298,000➡¥ 超特価
- ●飯山電機 MF-8421 ……定価¥398,000➡¥ 超特価
- ●飯山電機 MF-8521 ……定価¥548,000➡¥ 超特価
- ●飯山電機 MF-8621 ……定価¥598,000➡¥ 超特価

新品ラムボード

- ●メルコ EMJ-4000S ……¥ 26,000
- ●メルコ EMJ-8000S ……¥ 41,000
- ●メルコ EBA-4000S ……¥ 20,800
- ●メルコ EBA-8000S ……¥ 36,800
- ●メルコ ENT-6000S ……¥ 22,800
- ●メルコ ENR-4000 ……¥ 17,500
- ●メルコ ENR-8000 ……¥ 32,500
- ●メルコ ENA-4000 ……¥ 16,800
- ●メルコ ENA-8000 ……¥ 31,600
- ●I.O BA34-4M ……¥ 20,800
- ●I.O BA34-8M ……¥ 36,000
- ●I.O NA34-4M ……¥ 15,200
- ●I.O NA34-8M ……¥ 31,200
- ●I.O NT34-6ML ……¥ 21,800

周辺機器・OA機器、ほとんどのメーカー扱っております。 価格は常に変動します。 ご確認下さい。(消費税は含まれておりません)

下取交換表

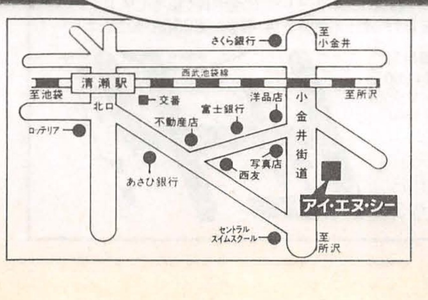
(表にない機種はお気軽にお電話下さい。)

下取 \ 交換	PC-9821Ap/U2	PC-9821As/U2	PC-9821Ae/U2	PC-9801BX/U2	PC-9801BA/U2	PC-9801NAC	PC-9821CE/S1	PC-486GRS2/5	PC-486GRP2/5	PC-486P
PC-9801FA(U)2	¥278,000	¥208,000	¥143,000	¥ 45,000	¥123,000	¥235,000	¥159,000	¥148,000	¥ 95,000	¥ 38,000
PC-9801FS2	¥303,000	¥233,000	¥168,000	¥ 70,000	¥148,000	¥260,000	¥184,000	¥173,000	¥120,000	¥ 63,000
PC-9801DA2	¥288,000	¥218,000	¥153,000	¥ 55,000	¥133,000	¥245,000	¥169,000	¥158,000	¥105,000	¥ 48,000
PC-9801DS2	¥308,000	¥238,000	¥173,000	¥ 75,000	¥153,000	¥265,000	¥189,000	¥178,000	¥125,000	¥ 68,000
PC-9821/S1	¥238,000	¥168,000	¥103,000	¥ 5,000	¥ 83,000	¥195,000	¥119,000	¥108,000	¥ 55,000	¥ -2,000
PC-9801NS/T	¥283,000	¥213,000	¥148,000	¥ 50,000	¥128,000	¥240,000	¥164,000	¥153,000	¥100,000	¥ 43,000
PC-9801NS/E	¥303,000	¥233,000	¥168,000	¥ 70,000	¥148,000	¥260,000	¥184,000	¥173,000	¥120,000	¥ 63,000
PC-486GF2/5	¥288,000	¥218,000	¥153,000	¥ 55,000	¥133,000	¥245,000	¥169,000	¥158,000	¥105,000	¥ 48,000
PC-386GE2/5	¥313,000	¥243,000	¥178,000	¥ 80,000	¥158,000	¥270,000	¥194,000	¥183,000	¥130,000	¥ 73,000
PC-386P2	¥318,000	¥248,000	¥183,000	¥ 85,000	¥163,000	¥275,000	¥199,000	¥188,000	¥135,000	¥ 78,000

どんどん現金買取!!
ユーザー様からメーカー様まで
お気軽にお問い合わせ下さい。
¥5,000,000までキャッシングOK!!

●ご案内
池袋より西武池袋線
乗車約20分清瀬駅下車改札口を出て
左手北口より徒歩2分

●お申し込み、お問い合わせは **0424-91-0181**(代)
FAX:0424-91-8589



有限会社 **アイ・エヌ・シー**
〒204 東京都清瀬市元町1-13-33

営業時間:平日11:00〜19:00/水・日・祭日12:00〜18:00

●各会社、宮公庁様各様式にてお承り申し上げます。

1.お振込みは
さくら銀行清瀬支店
当座66697
有限会社アイ・エヌ・シー

2.送料は
本州800円・北海道、九州、四国1,000円(一部地域を除く)
離島は別途申し受けます。

3.配送は
入金確認次第発送します。
着払可能。注文前に納期をご確認下さい。

4.アフターサービス
1週間以内の初期不良は当社で確認後交換いたします。

買取

激安販売

高価下取 買取

買取専用フリーダイヤル通話料無料

いいきゅーはち いいしな

0120-198147

買取価格は常に変動しています。フリーダイヤルで価格をご確認の上品物をお送り下さい。FAXでのお見積りは24時間受付ております。

コンピュータ(本体)

買取価格	買取＆販売機種	販売価格
買取価格はフリーダイヤルコールでご確認下さい。	PC-9801FA2/U2	¥149,000
	PC-9801FS2/U2	¥108,000
	PC-9801FX2/U2	¥105,000
	PC-9801DA2/U2	¥118,000
	PC-9801DS2/U2	¥ 98,000
	PC-9801DX2/U2	¥ 85,000
	PC-9801RA21	¥105,000
	PC-9801RA2	¥ 95,000
	PC-9801RS21	¥ 89,000
	PC-9801RX21	¥ 79,000
	PC-9801RX2	¥ 75,000
	PC-9801VX21	¥ 59,000
	PC-9801VX2	¥ 55,000
	PC-9801CV21	¥ 69,000
	PC-9801VM21	¥ 49,000
	PC-9801NS/T	¥129,000
	PC-9801NV	¥ 69,000
	PC-9801NC	¥198,000
	PC-9801NS/E	¥109,000
	PC-9801NS	¥ 69,000
	PC-9801N	¥ 59,000
	PC-9801LV22	¥ 40,000
	PC-9801EX2	¥ 75,000
	PC-9801ES2	¥ 85,000
	PC-9801UX21	¥ 69,000
	PC-9801UV11	¥ 49,000
	PC-9801UV21	¥ 45,000
	PC-98DO	¥ 45,000
	PC98DO＋	¥ 69,000
	PC-286VF-STD	¥ 69,000
	PC-386VR-STD	¥ 99,000

買取価格	買取＆販売機種	販売価格
買取価格はフリーダイヤルコールでご確認下さい。	PC-286C-STD	¥ 49,000
	PC-386M-STD	¥ 99,000
	PC-386NW2	¥ 79,000
	PC-486GR5	¥189,000
	PC-486GF5	¥139,000
	タウンズ2CX20セット	¥139,000
	X68000セット	¥ 85,000
	X68000 PROセット	¥100,000
	X68000 EXPERTセット	¥120,000
	MSX2＋	¥ 29,000



ディスプレイ

買取価格	買取＆販売機種	販売価格
買取価格はフリーダイヤルコールでご確認下さい。	PC-KD853N	¥ 33,000
	PC-KD854N	¥ 30,000
	PC-KD882	¥ 40,000
	PC-KD862	¥ 29,000
	PC-TV353	¥ 40,000
	PC-TV453N	¥ 50,000
	XC-1498C2	¥ 32,000
	CU-14FD	¥ 30,000
	CR-5000	¥ 43,000
	CMT-A14H2	¥ 30,000

プリンター

買取価格	機種	販売価格
買取価格はフリーダイヤルコールでご確認下さい。	PC-PR201J	¥ 45,000
	PC-PR201GS	¥ 39,000
	PC-PR101TL2	¥ 19,000
	PC-PR101TL3	¥ 25,000
	PC-PR201TL3	¥ 35,000
	PC-PR150VH	¥ 35,000
	AP-900PC	¥ 35,000
	AP-550EX	¥ 25,000
高価買取	周辺機器、ワープロ、FAX	大特価
高価買取	その他機種	大特価



激安販売

価格は常に変動しています。電話にて確認して下さい。通販御希望の方は、必ず電話で予約後、送金して下さい。●販売価格に消費税3%は含まれておりません。●FAXでのお見積りは24時間OK!

新品特価＆特選中古

機種	価格
Macカラークラシック【新品】(4MB/HD160)	¥179,000
PC-486GF2(486SX、クロック16メガ、音源内蔵)	¥148,000
PC-9801RX21(286、12メガ、V30)	¥ 79,000
PC-9801VX21(286、10メガ、V30)	¥ 59,000
PC-9801VX2(286、8メガ、V30)	¥ 55,000
PC-98D＋(V33A、クロック16メガ、98、88、音源内蔵)	¥ 69,000
PC-9801VM21(V30、640K、16色)	¥ 49,000
FM TOWNS MARTY(マウス、ソフト付)	¥ 69,000
CU-14PD【新品】(シャープ、0.28mmモニター)	¥ 42,000
CU-14MD【新品】(シャープ、0.31mmモニター)	¥ 39,000
XC-1498C2【新品】(三菱、0.28mmモニター)	¥ 42,000
PC-TV353(15インチ、TV付モニター)	¥ 49,000
CR-5500(15インチ、マルチスキャン、ドットピッチ0.28mm、ハイレゾ対応)	¥ 69,000
CRC-IHE80【新品】(コンピュータリサーチ、ノート用80メガHDD)	¥ 39,000
TS-120N【新品】(TAXANノート用120メガ内蔵HDD)	¥ 43,000
HD-101A【新品】(TEAC、100メガHDD)	¥ 79,000
HD-121A【新品】(TEAC、120メガHDD)	¥ 55,000
FD-3200【新品】(ICM 3.5インチ2ドライブ)	¥ 24,800
AP-700【新品】(ハイパーサーマルプリンター)	¥ 49,000
PC-PR201F(シートフィーダー付136桁、ドット)	¥ 49,000
JP-200(star 136桁、ドットプリンター)	¥ 39,000
PC-PR150N(明朝、ゴシック、毛筆体内蔵)	¥ 35,000
PC-PR101TL(熱転写、カラー)	¥ 15,000
FMPR-204B(TOWNS、熱転写、カラー)	¥ 35,000
PWS-5267A(ダイナブック、デュアルモードプリンター)	¥ 29,000
HBP-F1C(ソニーMSX用、カラープリンター)	¥ 23,000
MD24FN5V(オムロン、ノート用モデム)	¥ 15,000
J31MCGS1(ダイナブック用モデムカード)	¥ 12,000
MPS-500SX【新品】(サンケン、小型無停電装置)	¥ 34,800
リトルオーケストラSS【新品】(98用、ステレオ音源)	¥ 12,000
中古ソフト	¥ 激安

中古・新品の注文は下記へ!とにかく☎しょう〜

0474(76)0860

TEL受付 PM11:00まで

- 買って安心、中古品も保証付。
- 全国通販、代金引替払もOK.!!
- 価格は5月30日 現在のものです。
- 中古も、各社新品も激安販売中.!!
- 便利な下取り販売も行なっています。

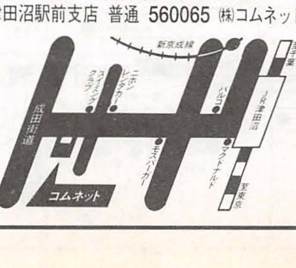
株式会社 CN コムネット

〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13
☎0474(76)0860 FAX.0474(76)1294

●申込方法:現金書留又は銀行振込で下記口座へお振込み下さい。代金引替払もOK!!
住友銀行 津田沼駅前支店 普通 560065 ㈱コムネット

営業時間
AM 11:00
〜
PM 8:00

定休日
木曜日



この広告の商品以外にも新作・旧作どしどし入荷しています。

パソコンハウス DYNA ダイナ

PERSONAL COMPUTER HOUSE

■商品の値段は全て税込み価格です!!



通販受付時間
AM10:00～PM8:00

〒460 名古屋市中区大須3-45-4 よしだやビル2F

PC-9801シリーズ

商品名	割引価格
CAT'S PART1	5,600
DE・JA2	6,400
DOR SE魁	4,900
DOR3	4,900
F19ステルスファイター	9,200
F29リタリエイター	9,200
G.R	4,900
IF	5,600
Jリーグハイパーサッカー	7,100
MSフィールド2	7,100
NOVA	5,600
ああっ女神さま	9,200
アトラス2	7,800
アリスの館2	3,500
イエス	4,900
イクイクパッ君	6,400
イマージュ2	5,600
イリウム	5,600
ヴァーストニス	5,600
ウイニングポスト	9,200
ヴェインドリーム2	7,100
エアーコンバット3	7,100
エクスランダー	7,100
エッジ	7,100
オーパイ	5,600
キャル3	6,400
きゃんきゃんバニーエクストラ	6,400
グラムキャッツ リバイバル	5,600
サーク3	8,500
サイレントメビウス	10,700
サザンアイズ	10,700
サバッシュ2	9,200
ジャイブ	5,600
シュヴァルツシルト4	9,200
スーパーリアル麻雀(HD&FD版)	各9,200
ストラディア	9,200
ソリッドランサー	9,200
ダービースタリオン	9,200
ダルク	4,900
ディーアーク外伝	5,600
トキオ	9,200
ドラキュラ伯爵	5,600
ドラゴンスレイヤー英雄伝説2	7,100
ドラゴンナイト3	5,600
ナイツオブザスカイ	8,500
ハープーン	9,200
ヒーターパワフル	4,900
ビッグオナー	9,200
ピュア リバイバル	4,900
ピュア2 リバイバル	4,900
ファーストクィーン3	7,100
ふしぎの海のナディア	10,700
ぷよぷよ	5,600
ブランディッシュ2	9,200
プリンセスメーカー2	10,700
プロスチュウデントG	4,900
ペブルビーチの波濤	10,700
マイクロソフトフライトシュミレーター	9,200
マスターオブモンスターズFINAL	7,100
ミスタープロ野球PERFECT	9,200
メタルアイ	6,400
ラスタークの女王	8,500
ラルー	7,100
ランス3 リーザス陥落	4,900
リップスティックアドベンチャー3	5,600
ルア	4,900
レイルロードタイクーンDX	9,200
レッスルエンジェルス2	5,600
ロボクラッシュ2	7,100
ワンパラウォーズ	6,400
亜紀子	5,600
栄冠は君に3	7,800
花よりダンゴ2	5,600
銀河英雄伝説3	9,200
激闘!ソロモン海戦史	7,100
元朝秘史	7,100
古事記外伝	7,100
項羽と劉邦2	2,800
轟2	9,200
三国志3	10,700
信長の野望 覇王伝	9,200
雀ジャカ雀	5,600
蒼鋼伝	9,200
卒業GRADUATION	8,500
大航海時代2	7,100
大戦略4	7,100
誕生	9,200
透明人間	5,600
同級生	6,400
虹色電飾娘	7,100
麻雀三国志演義	9,200
妖幻道夢	4,900

限定大特価!!

X68000版
ストライダー飛竜
定価 9,800円を
大特価
¥6,200にて

好評発売中!!

PC9801
リップルカフェ
(3タイトルセット、アダルトアドベンチャー)
定価 7,800円を
¥5,600にて

安さで勝負 30%OFF!!

PC88SRシリーズ

商品名	割引価格
ヴェインドリーム	6,400
ガゼルの搭	5,600
ガンダムタクティカルオペレーション	7,100
ドラゴンスレイヤー英雄伝説2	7,100
ドラゴンナイト2	5,600
ポッキー2	6,400
ぽっぷるメイル	6,300
ヨーロッパ戦線	9,200
銀河英雄伝説2DX+SET	9,100
元朝秘史	7,100
星の砂物語	4,900
提督の決断	10,700
武将風雲録	7,100

MSX2/Rシリーズ

商品名	割引価格
MSXトレイン	5,600
イース2	5,600
イース3	6,300
ガゼルの搭	5,600
キャビンパニック	4,200
キャンペーン版大戦略2	6,400
プリンセスメーカー	10,700
マイティバトルスキンパニック	6,400
ヨーロッパ戦線	9,200
ロードス島戦記	7,100
元朝秘史(DISK)	7,100
武将風雲録(DISK)	7,100
龍の花園	5,600

X68000シリーズ

商品名	割引価格
Be Rain	5,600
CAT'S PART1	5,600
DOR SE魁	4,900
G.R	4,900
IF	5,600
NOVA	5,600
ウイニングポスト	9,200
グラディウス2	7,100
ジェノサイド2	6,400
シムアント	9,200
ダルク	4,900
ドラキュラ伯爵	5,600
ドラゴンスレイヤー英雄伝説	7,100
ドラゴンナイト3	5,600
バトルハイスクール	5,600
ふしぎの海のナディア	10,700
ぷろすちゅうでんとG	4,900
マーシャルエイジ	5,600
マリンバスター	5,600
メガロマニア	9,200
メタルアイ	6,400
ランス3 リーザス陥落	4,900
ロードス島戦記2	7,100
花よりダンゴ2	5,600
三国史3	10,700
信長の野望 覇王伝	9,200
雀ジャカ雀	5,600
大航海時代2	7,100
同級生	6,400

FM-TOWNSシリーズ

商品名	割引価格
CAT'S PART1	5,600
DOR SE魁	4,900
DORベストセレクション下巻	7,100
DORベストセレクション上巻	7,100
F29リタリエイター	9,200
IF	5,600
NOVA	5,600
アトラス2	7,800
アリスの館CD2	各4,900
アルシャーク	7,100
ウイニングポスト	9,200
ウィングコマンダー	7,800
ヴェインドリーム	8,500
エターナム	7,800
エルムナイト	10,700
サイレントメビウス	10,700
ジェノサイドスクウェア	9,200
シムアント	9,200
ジャイブ	5,600
シャムハト	9,200
ソリチュード下巻	9,200
ソリチュード上巻	9,200
ダルク	5,600
トキオ	9,200
ドラキュラ伯爵	5,600
ドラゴンナイト3	5,600
ビッグオナー	9,200
ふしぎの海のナディア	10,700
ポピュラス2	9,200
マイクロコズム	7,100
メタルアイ	6,400
ランス3 リーザス陥落	4,900
レイルロードタイクーン	9,200
レッサーメルン	8,500
レッスルエンジェルス2	5,600
亜紀子	5,600
轟2タウンズスペシャル	9,200
三国志3	12,100
信長の野望 覇王伝	10,700
雀ジャカ雀	5,600
石見銀山殺人事件	9,200
大航海時代2	8,500
達人王	7,100
同級生	6,400
雷電伝説	7,800

その他

商品名	割引価格
COPY AID(PC98,PC88,X68,MSX2)	2,350
HYPER CONTROLLER(PC,MSX,X68)	2,000
N/Bフロッピーディスク(3.5"HD)	1,200
N/Bフロッピーディスク(5"HD)	550
RATS&STAR98(PC98)	16,800
SS-10(PC98 FMSOUNDボード)	8,800
THE FILE MASTER(MSX2 3.5")	9,800
THE FILE MASTER(PC88 X68)	12,800
THE FILE MASTER(PC98)	19,800
TWIN COPY(PC88,MSX2)	2,500
TWIN COPY(PC98,X68)	2,200
WIZARD98V3(PC98)	19,800

新作予約受け付け中!

7月21日発売
光栄 PC9801

項劉記

定価 **12,800円**
予約特価 **9,200円**

FMTOWNS特価ソフト

●アフターバーナー **¥4,000**
●ギャラクシーフォース2 **¥5,000**

話題のDOS/Vゲーム取り扱い開始!!
DOS/V(IBM)版, 輸入, 国産ゲームソフト取り扱いしています。
まずは在庫確認のためTEL下さい。

お申し込み方法 〖MBM(8月号)〗

1.代金着払い ➡ 商品到着時、お金を係りの人に渡して下さい。

2.現金書留 ➡ 御注文の商品名、お使いになっている機種、ディスクのサイズを記入した注文書を代金+送料とともにこちらへお送りください。送料は本州1,000円、その他の地域は1,500円になります。

※2本目以降は、1本につき200円づつ追加になります。詳しくはTELください。

●1・2とも在庫確認の為、必ずお電話して下さいネ!

(注意) 商品開封後は、いかなる理由でも、返品・交換できかねますのでご注意下さい。

まずはぜひTELして下さい。

パソコンを始めてみたい人、中古から中古へ買い換えたい人、新品を購入して下取りに出したい人、
パソコンを処分したい人、本体を持っているけど、どのディスプレイにしていいか分からないそんな人
その他いろいろと心配のみなさんサンマックスに電話して下さい。 ☎ 0463-75-5240

SUNMAX

(在庫状況) ↗ ↘ (価格情報) ¥↗ ¥↘ (未定) ☹ (人気) ☆ (より) ☺ (音) ♪ (FM) ♬ (Window) ▣

(左記のアイコンは当社における予測予定です。)

〈98〉

機種	価格
9801VM21.11(V.30.640K.16色.10MH.5×2)	¥ 5.2万 ☺
9801DO.DO+(V.30.640K.16色.10.16MH.1スロ.88+98)♪/♬	¥ 5.5万 ☺
9801UV.UF(V.30/30HL.640K.16色.10.16MH.2スロ.3.5×2)♪	¥ 6.0万 ☺
9801VX2.21(286.10MH.4スロ.5×2)	¥ 7.0万
9801RX2.21(286.12MH.4スロ.5×2)	¥ 8.0万
9801DX2/U2(286.12MH.4スロ.3.5/5×2)♪	¥ 9.0万
9801FX/EX(386.286.12MH.4.3スロ.3.5/5×2)♪	¥ 9.0万 ☺
9801DA2/U2(386DX.16MH.1.6M.4スロ.3.5/5×2)♪▣	¥11.5万
9801US(386.16MH.1.6M.2スロ.N用HD.RカードOK.3.5×2)♪▣	¥11.0万
9801FS^2/U2(386.20MH.1.6M.4スロ.メモリスロ.3.5/5×2)♪▣	¥12.0万
9821S1(386.20MH.1.6M.CD/CRT付.2スロ.N用HDOK)♬▣	¥18.8万
9801FA^2/U2(486SX.16MH.1.6M.4スロ.3.5/5×2)♪▣	¥13.5万
9801BX/U2(486SX.20MH.1.6M.3スロ.メモリ×1.3.5×2)▣	¥ ☹
9801BA/U2(486DX2.40MH.1.6M.3スロ.メモリ×1.3.5×2)▣	¥ ☹
9821Ae/U2(486SX.25MH.1.6M.4スロ.ファイルスロ×1.3.5×2)♬▣	¥ ☹
9801LV21.22(ラップトップ.V.30.10MH.RGB接可.3.5×2)	¥ 5.5万 ☺
9801N.NV(V.30/30HL.1.25RAN.内蔵HD不可.3.5×1)	¥ 6.0万 ☺
9801NS/E.T(386.16.20MH.1.6M.1.25R.内HD.RGB接可.3.5×1)	¥13.0万 ☺
9801NS/R(486.SX.16MH.1.6M.1.25R.内HD.RGB.接可.3.5×1)	¥15.0万 ☺

〈EPSON〉

機種	価格
PC286VE.VF(286.10.12MH.4スロ.5×2)	¥ 6.5万
PC286VG.VJ(286.16MH.4スロ.5×2)♪	¥ 7.5万 ☺
PC386P(386.16MH.1.6M.N用HD.カード可.3.5×2)♪▣	¥10.5万
PC386GE(386SX.16MH.1.6M.4スロ.3.5.5.その他)♪▣	¥11.5万
PC486GF(486SX.16MH.1.6M.4スロ.ハイレゾ対.3.5.5)♪▣	¥13.5万 ☺
PC486P(486SX.25MH.1.6M.2スロ.N用HD.カード可.3.5×2)♪▣	¥ ☹
PC386NAE(386.16MH.1.6M.N用HD可.RGB接可.バス共.3.5×1)	¥11.5万

〈X68K〉

機種	価格
CZ-600C(グラディウス付.1M.サジ)♬	¥ 6.0万
CZ-601/611C(1M.サジ.HD内蔵可/601C+HD20)♬ACE	¥ 7.0/9.0万
CZ-652/653C(4スロ.1M.サジ/▣V.1^0.1M.サジ)♬PRO/PRO2	¥ 7.0万 ☺
CZ-602/612C(2M.サジ/602C+HD40)♬EXPERT	¥ 9.0/11.5万
CZ-603/613C(2M.サジ▣V.1^0/603C+HD40)♬EXPERT2	¥10.0/12.5万
CZ-604/623C(2M.スカジー▣V.1^{01}/604C+HD80)♬SUPER	¥11.0/14.0万
CZ-634/644(2M.スカジー.16MH.▣V.1^1.メモリスロ/634C+HD81)♬XVI	¥13.8/16.8万
CZ-674C(2M.スカジー.16MH▣V.2^0.メモリスロ.HD内蔵可)♬C-XVI	¥14.0万

〈MSX〉

機種	価格	機種	価格
HB-F1/FS-A1(ROMのみ)♪	¥1.2万	HB-F1XD/FS-A1F(ドライブ付)♪	¥2.6万
FS-A1FM(モデム内蔵)♪	¥3.0万	HB-F900(デジタイザー内蔵)♪	¥5.4万
FS-A1FX/70FD(MSX2+)♪/♬	¥3.4万	HB-XDJ/FS-A1WX(MSX2+)♬	¥3.6万
HB-XV/FS-A1WSX(MSX2+)♬	¥3.8万	PHC-70FD2(ドライブ2・MSX2+)♬	¥3.8万
FS-A1ST(16ビット対応.MSX2+)♬	¥4.5万	FS-A1GT(16B、MIDI内、MSX2+)♬	¥5.8万

〈88/CZ〉

機種	価格	機種	価格
8801SR・FR/MR(2D.2HD)♪	¥2.3万	8801FH/MH(2D.2HD)♪/FA♬	¥2.5万
8801MA・MA2(8MH.2D.2HD)♬	¥2.8万	8801FE・FE2(TV出力可)♪	¥2.5万
8801MC2(8MH.CD内蔵)♬	¥3.2万	88VA(16B)♪/VA2(16B)♬	¥3.0万 ☺
CZ822C(ビデオ端子付)♪	¥2.3万	CZ830C(822C+HE)♪	¥3.0万
CZ870C(2D.2HD.JIS第二)♪	¥3.8万	CZ880C(2D.2HD.4096色)♬	¥4.5万
CZ881C(NEW-ZBASIC)♬	¥5.0万	CZ888C(VCC1.0dB)♬	¥5.5万

〈FM-TOWNS〉

機種	価格
2F/20Fセット(386+CRT+KB.CD×1+3.5×2.2M.16MH)♬▣	¥12.0万 ☺
CX20セット(386+CRT+KB.CD×1+3.5×2.2M.16MH)♬▣	¥13.5万
UX20/UG20セット(一体型(386)+KB.2M.16MH)♬▣	¥13.5万 ☺
UR20セット(一体型(486)+KB.2M.20MH)♬▣	¥ ☹
HR20セット(486+CRT+KB.CD×1+3.5×2.2M.20MH)♬▣	¥ ☹

〈CRT〉

機種	価格	機種	価格	機種	価格
KD551(デ.400)	¥2.5万	CU14CD(ア.2/400)	¥3.2万	DM405(ア.200.21ピ)♪	¥3.0万
KD854(ア.400)	¥3.0万	CU14FD(ア.400)	¥3.2万	A14F1(ア.200.21ピ)♪	¥3.0万
KD854N(ア.400)	¥3.2万	CZ820D(デ.200.TV)♪	¥2.8万	CPS14F1(ア.V.200.21ピ)♪	¥3.5万
KD862(ア.2/400)	¥3.2万	CZ855D(デ.2/400.TV)♪	¥3.8万	CU14G(デ.200.8ピ)	¥1.8万
KD882(ア.400.15型)	¥4.0万	CZ880D(ア.デ.2/400.TV)♪	¥4.8万	CMT141H2(ア.400)	¥3.2万
KD1521(ア.400.15型)	¥4.5万	CZ600D(ア.デ.3M.TV)♪	¥5.5万	CMTD14UM(ハイレゾ対)	¥ ☹
KD863G(ア.2/400.HE)♬	¥5.0万	CZ603D(ア.X68K専)	¥4.0万	XC1498C(ア.400.0.28)	¥3.4万
TV352(マルチ.2M)♪	¥5.2万	CZ612D(ア.3M.TV)♪	¥6.5万	XC98V3(ア.640×480)	¥ ☹
TV454(マルチ.3M)♪	¥6.5万	CZ613D(ア.3M.TV)♬	¥7.2万	FMTV154(ア.2/400.21ピ)	¥5.8万

〈周辺機器〉

機種	価格	機種	価格	機種	価格
PR101TL2/3(80.24熱)	¥3.2万 ☺	FS-PA1(M用プリ.24)	¥2.2万	MSXまうす(各社)	¥0.3万 ☺
PR150V(80.48熱)	¥3.8万	HBPF1C(カラー.24)	¥3.0万	CZまうす(各社)	¥0.3万 ☺
PR201シリーズ(135.24ド)	¥3.0万 ☺	FSPC1(カラー.48)	¥3.8万	98まうす(各社)	¥0.3万 ☺
VP500(80.24ド)	¥2.8万	HBP-F1(M用ドライブ)	¥1.5万 ☺	もでむ(各社)	¥0.5万 ☺
AP550(80.24熱)	¥3.0万	CZ8PC2/3(80.24熱)	¥3.0万 ☺	はーどでぃすく(各社)	¥2.0万 ☺
VP1350(135.24ド)	¥3.5万 ☺	CZ8PC4(80.48熱)	¥4.0万	ドライブ(PC用)(各社)	¥1.5万 ☺
AP900(80.48熱)	¥3.5万	FM204B(80.24熱)	¥3.0万	サウンドB(各社)	¥0.5万 ☺

パ ソ コ ン 大 募 集 !

サンマックスでは皆様よりパソコン、ディスプレイ、プリンター、周辺機器を高額買取しています。
お電話お待ちしております。(セットで売却した人+α)TEL. 0463-75-5240 発送はクロネコ等を御利用下さい。

PC98	BX、BA、Ae、S1、S2、FA、FS、FX、US、DA、DS、DX、RA、RS、RX、VX、EX、UX、UF、UV、VM、DO、DO+、98N、98N/E、T.L.R(3.5&5インチ共にOK)、PC286、PC386、PC486、PC386NAE(ノートタイプ)
X68K	634C、644C、674C、604C、623C、603C、613C、602C、612C、601C、611C、653C、652C、600C
FM	TOWNS、2F、2H、20F、CX、UX、UR、HR(SET)
88/CZ	MC2、MA2、MA、VA、VA2、FE、FE2/CZ870C、880C、88/C、888C
MSX	MSX2、MSX2+、MSX用プリンター、MSX用ディスプレイ、MSX用ドライブ&マウス
その他	各ディスプレイ、ハードディスク、ドライブ、プリンター、モデム、TV、CRTは+α(各種、各社OK)

上記以外でも買取り下取りしていますのでお気軽にお電話下さい。(一部、買取り、下取り出来ない商品も有ります。)

つ う し ん は ん ば い

ご注文はTELでどうぞ!
(在庫はTELで確認してネ!)
お支払いは便利な代金引き換えです。
納品は一部の地域を除き3万円以上無料配送です。
税不要!手数料要

振込先 大和銀行 厚木支店
(普通) 7035682
㈱サンマックス

〒259-13 神奈川県秦野市戸川376-1
MSビル1F
㈱サンマックス

営業時間 AM10:30〜PM7:20(平日)
AM10:30〜PM6:00(土・日・祭日)
定休日 毎週水曜日
お知らせ 移転いたしました。
☎ 0463-75-5240(代表)
FAX 0463-75-5242

TEL06-644-0554

電話受付10:00～19:30/FAX06-644-6077(24時間)

新品超特価コーナー 税別

<本体>
PC-9801 BX/U2 ¥149.000
PC-9801 BX/M2 ¥161.000
PC-9801 BA/U2 ¥215.000
PC-9801 BA/M2 ¥234.000
PC-9821 モデルS2 ¥275.000
PC-9821 CeモデルS1 ¥264.000
PC-9821 CeモデルS2 ¥345.000
PC-9821 Ae/U2 ¥235.000
PC-9821 Ae/M2 ¥249.000
PC-9821 Ae/U7 (Ae/U7Wは¥336000) ¥300.000
PC-9821 As/U2 ¥304.000
PC-9821 As/M2 ¥317.000
PC-9821 As/U7 ¥332.000
PC-9821 Ap/U2 ¥355.000
PC-9821 Ap/M2 ¥386.000
PC-9821 Ap/U7 ¥414.000
PC-9801 FA2, FA/U2 ¥164.000
PC-9801 FX5 ¥109.000
PC-9801 NS/R ¥185.000
PC-9801 NS/T ¥159.000
PC-9801 NS/L ¥149.000
PC-9801 NS/L40 ¥188.000
PC-9801 NA/C ¥315.000
エプソン PC-486 NOTE AS2 ¥184.000
エプソン PC-486 NOTE ASX2 ¥259.000
エプソン PC-486 NOTE ASC2 ¥352.000
エプソン PC-386 NOTE AR2 ¥158.000
エプソン PC-486 P2 ¥149.000
エプソン PC-486 GF5/2 各¥138.000
エプソン PC-486 GRP5/2 各¥198.000
エプソン PC-486 GRS5/2 各¥248.000
エプソン PC-486 GRS3 ¥269.000
エプソン PC-386 GE5 ¥ 99.000
ダイナブック J3100 EZ ¥126.000
ダイナブック J3100 EZ486 ¥178.000
富士通 FMR-CARD+プリンター+FDD+SRAMカード+エンパイラー ¥ 78.000
DOS/V 富士通オアシス45DP 定価268000 ¥118.000
DOS/V itc EXIAMノートパソコン 386SX20 2/60M ¥ 88.000
Macintosh LC ¥ 56.800
Macintosh Power Book 165C 4M/80HD ¥368.000
マーティ (キーボードは6800円, マウスは3800円) ¥ 74.800
タウンズII UX20+KB101A (UR20は7.3万円UP) ¥135.000
タウンズII HR20+KB101A+DP533 ¥256.000
KB107は14000円UP, DP5351は15000円UP
シャープ X68030 CZ500C (CZ510Cは¥335000) ¥273.000
シャープ X68030 CZ300C (CZ310Cは¥330000) ¥270.000
シャープ X68000 XVI ¥156.000
パナソニック FS-A1GT ターボR ¥ 66.800
コモドール AMIGA1200FD (HDは¥31000UP) ¥ 86.000

<モニター>
NEC KM 151 ¥ 94.000
NEC KD 1511 ¥ 63.000
NEC KD 1521 ¥ 54.000
NEC KD 1522 ¥ 66.000
NEC N-5925 (展示機) 20インチマルチスキャン ¥ 79.000
シャープ CU-14FDB 0.31ピッチ ¥ 34.000
シャープ CU-14KD 0.28ピッチ ¥ 37.800
シャープ CZ-606D (CZ608Dは¥64000) ¥ 56.000
シャープ CZ-614D ¥ 94.000
三菱 XC-1498CII 0.28ピッチ ¥ 41.000
三菱 FA-34WEX (展示機) マルチスキャン ¥ 48.800
三菱 M-6316 (展示機) マルチスキャン ¥ 49.800
アイ・オー・データ MF-5517AJ 17インチマルチスキャン ¥ 96.000
アイ・オー・データ MF-8217J 17インチマルチスキャン ¥109.000
サンヨー CMT-D14UDLS 14インチ2モードスキャン ¥ 56.000

<プリンター>
NEC PC-PR1000/4 ¥121.000
NEC PC-PR201-80LA ¥128.000
NEC PC-PR201-63 ¥ 72.000
NEC PC-PR201-63A ¥ 90.000
NEC PC-PR201-47 ¥ 57.500
NEC PC-PR101/TN103 ¥ 45.500
NEC PC-PR150VH ¥ 49.500
キャノン BJ-220JC ¥ 68.000
キャノン BJ-15V ¥ 54.500
キャノン BJ-10V Select ¥ 42.000
キャノン BJ-10V Custom ¥ 37.000
キャノン BJ-10V Lite ¥ 49.000
キャノン LBP-B406G (EP-KSIIは¥21000) ¥242.000
YHP HP-DeskJet300J ¥ 49.000
YHP DeskJet505J (カラーキットは¥9000) ¥ 65.000
パナソニック FS-PC1 ¥ 46.000
エプソン AP-700 ¥ 46.000
エプソン LP-8000 ¥243.000
エプソン LP-1500 ¥122.000
エプソン MJ-500 ¥ 51.000
エプソン MJ-1000 ¥ 90.000

<ワープロ>
NEC mini5SH 定価¥230,000 ¥134.000
NEC mini5SV 定価¥200,000 ¥112.000
NEC mini7SR 定価¥200,000 ¥116.000
NEC mini5SJ 定価¥180,000 ¥106.000
NEC mini7SV 定価¥230,000 ¥136.000
シャープ WD-A770 定価¥240,000 ¥159.000
富士通 オアシス 30LX651 ¥208,000 ¥145.000
富士通 オアシス 30LX501 ¥198,000 ¥113.000
富士通 オアシス 30AX401 ¥228,000 ¥135.000
富士通 オアシス 30AD401 ¥178,000 ¥124.000
富士通 オアシス 45DP (DOS/V) ¥268,000 ¥118.000
東芝 JW-98V 定価¥265,000 ¥178.000
東芝 JW-05V 定価¥198,000 ¥116.000
東芝 JW-05H 定価¥238,000 ¥138.000
Panasonic FW-U1P611 定価¥218,000 ¥119.000
Panasonic FW-U1J62 定価¥118,000 ¥ 72.000

<周辺機器>
メルコ HSP-4S033 ¥ 33.000
メルコ HDL-20W ¥ 45.000
インテル ODP486SX-20 ¥ 51.000
FAXモデム マイクロコア MC24FA5-P ¥ 18.000
FAXモデム オムロン MD96XL10V ¥ 32.800
モデム オムロン MD96FL10V ¥ 30.800
モデム AIWA PV-AF144V5 ¥ 47.000
カラースキャナー エプソン GT-6500 ¥112.000
マウス PC9872R(1,2,400カウント) ¥ 7.500
マウス M-400(1,2,4,800カウント) ¥ 3.500
ラムカード メルコ RCD-8000S ¥ 37.000
ラムカード メルコ RCD-4000S ¥ 19.000
NST用ラム メルコ ENT-6000S ¥ 24.500
NSR用ラム メルコ ENR-8000 ¥ 32.000
NA用ラム メルコ ENA-8000 ¥ 32.000
9821用ラム メルコ E21-4000 ¥ 21.500
9821Ce用ラム メルコ ECE-4000 ¥ 21.500
エプソン用ラム メルコ EP-SIM-4M ¥ 17.500
エプソン用ラム メルコ ERB-4000S ¥ 27.500
エプソン用ラム メルコ XRB-4000S ¥ 18.000
エプソン用ラム I/O EPRB7D-8MS ¥ 42.000
汎用ラム メルコ EMJ-4000S ¥ 25.500
汎用ラム メルコ EMJ-8000S ¥ 41.000
98FA用ラム メルコ EFA-8000S ¥ 36.000
メイト,フェロー用ラム メルコ EAB-4000 ¥ 21.500
メイト,フェロー用ラム メルコ EAB-8000 ¥ 36.500
メイト,フェロー用ラム I/O BA34-4M ¥ 21.000
メイト,フェロー用ラム I/O BA34-8M ¥ 36.000
NA,NS/T,NS/E用 CRTパック SNE CRT-1 ¥ 3.800
テンキーパッド SNE GINGA-10 ¥ 4.800
ウインドウアクセラレータ NEC PC9821A-E01 ¥ 51.000
ウインドウアクセラレータ メルコ WAB-S ¥ 21.500
ウインドウアクセラレータ GA-1280A ¥ 47.000
ウインドウアクセラレータ GA-1024A ¥ 29.500
FM音源ボード アルファデータ SS-10II ¥ 11.000
FM音源ボード NEC PC9801-86 ¥ 19.000
NEC MS-DOS V3.3D/V5.0A 各¥ 6.700
NEC MS-WINDOWS V3.1/3.0B 各¥ 16.000
MS MS-WINDOWS V3.1 ¥ 13.000
DISK-XII Ver.2.1 ¥ 7.800
ローランド MIDI関連製品 ALL定価の20%引き!

<ディスク> ＊はNS/T,NS/E,NC,US,マルチ,NA,NA/C,NS/R用
TEAC HD-121A ¥ 53.000
TEAC HD-241A ¥ 66.000
TEAC IH-M120(メイト用) ¥ 32.800
日本テクサ ステーション240LBS ¥ 89.500
日本テクサ ステーション220LB ¥ 65.800
日本テクサ エステート 200 ¥ 65.800
日本テクサ エステート 170 ¥ 56.000
日本テクサ TX-HD240 (メイト用) ¥ 49.800
日本テクサ TR-NE120 ＊ ¥ 43.000
日本テクサ CarryPack200(AR用) ¥ 68.000
ロジテック SHD-B240 ¥ 78.000
キャラベル AV-080SE ＊ ¥ 32.000
キャラベル AV-125SE ＊ ¥ 43.000
キャラベル AV-200SE ＊ ¥ 67.500
キャラベル AV-120F/M (フェロー/メイト用) ¥ 35.000
キャラベル AV-250F/M (フェロー/メイト用) ¥ 51.500
キャラベル AV-530M (メイト用) ¥135.000
エレコム EN-200 ＊ ¥ 66.000
東芝 J31HDP06 (ダイナ用60M内蔵) ¥ 45.800
緑電子 NOVAII-200 ¥ 73.000
緑電子 カーゴCG-EA160CHNメイト ¥ 37.800
緑電子 カーゴCG-EB160CHNフェロー ¥ 36.800
ICM PACK-SE80/NR80 ＊ ¥ 39.000
ICM PACK-SE120 ＊ ¥ 52.000
ICM PACK-NR120 ＊ ¥ 48.800
ICM PACK-NR200 ＊ ¥ 65.000
ICM PACK-NR340 ＊ ¥ 89.800
ICM PACK-ER120 (AR用) ¥ 53.000
ICM PF-180DB ¥ 70.800
ICM PF-240DB ¥ 83.000
ICM PF-340DB ¥110.000
ICM FT-100LP ¥ 47.000
ICM FT-120FB/DB ¥ 58.000
ICM MO-4120+接続キット ¥126.000
ICM インター170A/B (フェロー、メイト用) 各¥ 39.500
ICM インター240A/B (フェロー、メイト用) 各¥ 54.000
ICM インター340A/B (フェロー、メイト用) 各¥ 69.800
ICM インター500A/B (フェロー、メイト用) 各¥129.000
NEC PC-CD160FS (CD-ROM) ¥ 92.000
アルファデータ ADF50FA (ファイルスロット5/1FDD) ¥ 23.800
グロリア GD-50AS (5/1FDD) ¥ 22.500
アルファデータ AD-F35S (3.5/1FDD) ¥ 15.000
グロリア GD-50AW (5/2FDD) ¥ 32.000
グロリア GD-535MS2 (5+3.5/2FDD) ¥ 34.000
ICM FD-3200 (3.5/2FDD自動切替) ¥ 23.000

大好評▶X68、TOWNS、98、エプソン、DOS/VクロックUPサービス開始!たとえばX68エキスパートIIが18Mに、ACE PROが16Mに、TOWNS HRが27Mに詳しくはTelにて!
代金10,000円(工賃、部品代こみ)
切替付はプラス3,000円 返却送料1,500円です。

- 商品は全て新品!もちろん"メーカー保証書付"です!
- 商品在庫及び価格は常に変動しておりますので必ずTELにてお問い合わせ下さい。
- 広告の商品はほんの一例です。その他パソコン関係あらゆる御相談に応じます、お気軽にTELを!!
- 買取、下取もOK!!TEL、ハガキ、FAXにていつでもお問い合わせ下さい。
- 業者の方大歓迎!!500万円まで即金、超高価にて買取ります!!

代金引き換えOK!
超低金利ローンOK!!

中古品コーナー

中古機種	買取価格	販売価格
PC9821モデルS1/S2（5万円高）	170,000～	190,000～
PC9801BX/BA（6万円高）	120,000～	135,000～
PC9801FA2/FAU2	105,000～	130,000～
PC9801DA2/DAU2/FS2/FSU2	80,000～	105,000～
PC9801FX2/FXU2/DS2/DSU2/RA21	70,000～	90,000～
PC98XL double（ノーマル・ハイレゾ・40M HD内蔵）	65,000～	85,000～
PC9801DX2/DXU2,ES2,US	65,000～	90,000～
PC9801RX2,VX41/RX21（5千円高）	50,000～	70,000～
PC9801VX2/VX21（1万円高）	30,000～	50,000～
PC9801VM2/VM21,VM11（1万円高）	20,000～	35,000～
PC9801DO/DO+（1.5万円高）	30,000～	50,000～
PC9801UX21/EX2（1万円高）	35,000～	55,000～
PC9801UF/UV11（2万円安）	40,000～	68,000～
PC9801LV21/22（1万円高）	20,000～	40,000～
PC9801ノート/NV（1万円高）	45,000～	58,000～
PC9801NS/E（NS/T,NS/Lは2万円高）	80,000～	110,000～

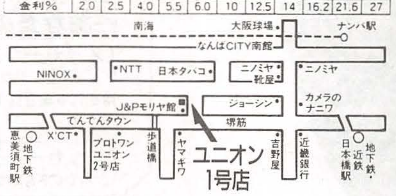
中古機種	買取価格	販売価格
PC9801NS/NS20（1.5万円高）	60,000～	85,000～
PC9801NC	170,000～	200,000～
PC386NW2,NA	60,000～	78,000～
PC286L/LE（1万円高）	25,000～	40,000～
PC286BOOK/PCクラブ/US,UX	35,000～	60,000～
PC286/VE,VF	35,000～	55,000～
PC286VS,VG/VJ	50,000～	65,000～
PC386VR,M,P,NWR2/AR2（4万円高）	65,000～	85,000～
PC386GE/GS（3万円高）	70,000～	90,000～
MAC,IBM,J3100	TEL	TEL
PC8801FA,MA,MA2,FE,FE2,FH,MH	8,000～	15,000～
MSX2 AI-F/FI-XD	6,000～	15,000～
MSX2+AI-WX/FI-XDJ	8,000～	19,000～
MSX2+AI-WSX/FI-XV	10,000～	24,000～
MSXターボR AI-ST/GT（1万円高）	30,000～	45,000～
MSX用ディスクドライブ	10,000～	19,000～
X68K 600C/ACE/PRO/PROII	30,000～	50,000～
X68K エキスパートI,II/スーパー	65,000～	88,000～
X68000CRT 600D/601D/602D/605D	30,000～	50,000～
X68000CRT 603D/604D/606D	25,000～	40,000～
X68000XVI（コンパクトは3万円安）	90,000～	120,000～
テラドライブモデル3	25,000～	35,000～
FM タウンズ2+KB（2Fは1万円高、20Fは2万円高）	40,000～	55,000～
FM タウンズII,UX20/CX20（2万円高）	70,000～	100,000～
40メガハードディスク（80メガ以上は5千円UP）	15,000～	22,000～
PC KD854/854N/853/853N/XC1498CII	20,000～	30,000～
400ラインアナログモニター（TV付は1.5万円高）	15,000～	25,000～
MSX用 FS-PC1/HBP-FIC（1万円安）	18,000～	35,000～

クレジット金利表

回数	1	3	6	10	12	18	24	30	36	48	60
金利%	2.0	2.5	4.0	5.5	6.0	10	12.5	14	16.2	21.6	27

広告の商品はほんの一例です その他多数格安にて販売中です お問合せ下さい

■お振り込み先
大阪厚生信用金庫
本店
普通0437350
ユニオンコンピューターネットワーク



Union Computer Network
ユニオンコンピューターネットワーク
〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23

注文は在庫確認の上、現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日時指定可 品物がついたときお金を払うこともできます。全品保証付、初期不良は交換します。
代引でキャンセルされますと所定のキャンセル料がかかります。

送料表	小1200	大1500
代引手数料	1個に付1500	

※北海道、沖縄、離島は別料金

新品パソコンソフト 税込販売価格

亜紀子 9801,TOWNS,X68K ¥5400
アリスの館 II 9801,X68K ¥3800
アリスの館 I/II TOWNS 各¥4700
YES! 9801 ¥4700
イクイクバッ君 9801 ¥5800
ifイフ 9801,TOWNS,X68K ¥5700
イリウム 9801,TOWNS,X68K ¥5600
ウィルの伝言 9801,X68K ¥4100
VIPER V6・V8 9801,X68K 各¥5700
ELLE 9801,X68K,MSX,TOWNS ¥5300
俺は守護霊様! 9801 ¥5200
Oh!ツキ逢いたい 9801 ¥5100
Oh! Pai 9801 ¥5300
カスタムメイト 9801 ¥5300
きゃんバニ プルミエール 9801,X68K ¥5400
きゃんバニ プルミエール TOWNS ¥6700
KISS 9801 ¥5700
ギディ 1/2 9801 各¥5500
キャミソール 9801 ¥5700
キラキラ女神先生 9801 ¥5100
きゃんバニ エクストラ 9801,TOWN,X68K ¥5400
CAT'S PART 1 9801 ¥5400
CALIII キャルIII 9801 ¥6200
クィーンオブデュエリスト 98,X68,TOWNS ¥6300
クィーンズライブラリー 9801 ¥6500
G.R グラヴィティルスポンス 9801,X68K ¥4900
クイズでレッツゴー 9801 ¥4700
クレセント 9801,X68K ¥5300
くるくる★パーティー 9801 ¥5300
GAMEテクポリコレクション 1・2 TOWNS 各¥8300
けらけら星 9801,X68K ¥4200
コンチネンタル 9801,X68K,MSX ¥6100
殺しのドレス 3 9801,X68K ¥5500
GOKKO VOL.1 9801 ¥5700
Sala サラ 9801 ¥5700
シンク 9801,TOWNS ¥5700
シャングリラ 9801,X68K,TOWNS ¥5300
雀ジャカ雀 9801,X68K,TOWNS ¥5300
しぇいくしぇいく 2 9801 ¥6800
JYB ジャイブ 9801,TOWNS ¥5300
スイートエンジェル 9801,X68K,TOWNS ¥4800
スーパー D.P.S 9801,X68K,TOWNS ¥4700
スーパーリアル麻雀 PII&PIII+ TOWNS ¥8800
スーパーリアル麻雀 PII&PIII 9801 ¥8800
卒業 グラデーション 9801,TOWNS ¥8200
誕生 デビュー 9801 ¥8600
脱衣麻雀あにまーじゃんV3 9801,X68K ¥6300
ダルク 9801,X68K ¥4800 TOWNS ¥5500
タイニィステップ 9801 ¥5600
チャクラ 9801 ¥5100
テセラ 9801,X68K ¥5700
DEJA 9801,8801,X68K,MSX ¥4900
DEJA II 9801,X68K,TOWNS ¥5700
DPS SG 1/2/3 9801,X68K,MSX,TOWNS 各¥4700
天神乱魔 9801,X68K,TOWNS ¥5300
電脳学園 I/II/III 9801 各¥6400
電撃ナース 9801,TOWNS ¥5900
天午後番外 III 反省版 9801,X68K,TOWNS ¥6300
天午後スペシャルII 9801,X68K,TOWNS ¥6300
天仙娘々 9801 ¥5400
DOR 1/2/3 9801,X68K,TOWNS 各¥4800
DORベストセレクション 上・下 9821,マーティ 各¥6800
DOR S・E 魅 9801,TOWNS,X68K ¥4800
闘神都市 9801,X68K,MSX,TOWNS ¥4700
Dr. STOP 9801,X68,MSX,TOWNS ¥4700
ドラゴンナイト 9801,8801,X68,MSX ¥4900
ドラゴンナイト II 9801,8801,X68,MSX ¥5300
ドラゴンナイト III 9801,X68K,TOWNS ¥5300
ドラゴンマスター SILK 9801 ¥6200
ドラキュラ伯爵 9801,X68K,TOWNS ¥5500
同級生 9801,X68K,TOWNS ¥5700
透明人間アラワルアラワル 9801,TOWNS ¥5300
トゥインクルスター 9801 ¥5700 TOWNS ¥6300
奈緒美 9801 ¥4200
ナッツベリー 9801 ¥5600
人形使い 9801 ¥5700 TOWNS ¥6200
ヌーク 9801,TOWNS ¥5500
天午後V 狙われた天使たち 9801,X68K ¥6100
天使たちの午後 VI 9801,TOWNS ¥6100
ノルティア 9801 ¥5000
NOVA ノヴァ 9801,TOWNS,X68K ¥5300
初恋物語 9801,TOWNS ¥6600
はっちゃけあやよさん IV 9801 ¥3800
花よりダンゴ 2 9801,X68K,TOWNS ¥5600
VASTNESS 9801 ¥5700
VG ヴァリアブルジオ 9801 ¥5700
ピンクソックスマニア 1/2/3 9801 各¥3800
秘密の花園 9801,X68K,MSX ¥5600
ピュア I/II リバイバル 9801 各¥5000
美少女ハンターZX 9801 ¥6300
FOXY 9801,8801,MSX ¥4900
FOXY II 9801,X68K ¥5300
フォボス 9801 ¥5100
プレミアム I/II 98,X68K,TOWNS 各¥5300
プレゼント II 9801,X68K,TOWNS ¥5700
フォアフラッシュ 9801 ¥6200
ファイナルクライシス 8801 ¥2000
プロスチューデントG 9801 ¥4700
ベルズアベニュー 1 9801 ¥4500
星の砂物語 9801,TOWNS,X68K,MSX,8801 ¥5500
星の砂物語 2 9801,X68K,TOWNS ¥6200
ポンロン戦士サニーナの伝説 9801,X68K ¥5500
マーシャルエイジ 9801,X68K ¥5600
MAD・PARADOX 9801 ¥4800
満開電飾 II 9801 ¥7400
マリンフィルト 9801,TOWNS ¥5900
マリンバスター 9801,TOWNS,X68K ¥5300
マージナルストーリーズ 9801 ¥4700
鏡ミラー 9801,X68K,TOWNS ¥5800
ミラージュ 9801,X68K ¥5600 TOWNS ¥6400
ムーンライトエナジー 9801 ¥5100
ムーンライトちゃんリンしゃん 98,TOWN,X68K ¥4700
メタルアイ 9801,X68K,TOWNS ¥5700
やんやんのクイズいっちょまえ 9801 ¥5600
遊人 スペシャルコレクション 9801 ¥5300
妖獣倶楽部 カスタム 9801,TOWNS ¥5500
妖幻道夢 9801 ¥4800
48夜物語 9801 ¥5300
ランス I/II 9801,88,X68,MSX,TOWNS ¥4700
ランス III 9801,X68K,TOWNS ¥4700
リップスティックADV.3 9801,TOW,X68K ¥5500
レモンカクテルコレクション 9821,TOWN ¥6600
RAY-GUN 9801,8801,MSX ¥4900
RED レッド 9801,X68K ¥5800
WON PARA ウォーズ 9801 ¥5700
惑星警備員ルア 9801 ¥5100
WW ワーズワース 9801,X68K,TOWNS ¥5700
悪魔城ドラキュラ X68K ¥7400
ヴェインドリーム II 9801 ¥6500
エルムナイト 9801,9821,TOWNS ¥9800
エンチャンタ 9801 ¥7600
神々の大地・古事記外伝 9801 ¥6900
クィンティアロード II 9801 ¥5900
KO世紀 2 ラスタークの女王 9801 ¥7600
項劉記 9801 ¥8600
三国志III 9801,X68 ¥10300 TOWNS ¥12000
サバッシュ II 9801 ¥9600
サザンアイズ 9801 ¥10400
サーク III 9801 ¥8000
シュバルツシルト IV 9801 ¥8600
Jリーグ ハイパーサッカー 9801 ¥6900
スターベアラーズ 9801 ¥6900
スーパー野球道'93 9801 ¥8800
ソードダンサー 1/2 9801 各¥6900
ダービースタリオン 9801 ¥9800
大航海時代 2 9801 ¥6900
D'ark ディーアーク外伝 9801 ¥5300
信長の野望覇王伝 9801 ¥8700 TOWNS ¥10700
バイブルマスター 9801 ¥7800
プリンセスメーカー 2 9801 ¥9800
ふしぎの海のナディア 9801,X68K,TOWNS ¥9800
ブランディッシュ 2 9801 ¥8600
ぷよぷよ 9801 ¥5700
ファーストクィーン III 9801 ¥6400
みちよドリーミー 9801 ¥6800

新品バックアップツール 税込販売価格

ツインコピー 9801,8801,X68K,MSX ¥2500
(↑毎月発売・本体+ファイラー)
WIZARD V3 システム 9801 ¥17800
WIZARD 最新ファイラー 9801 ¥2000
(↑毎週発売・WIZARD V3 システムが必要です)
WIZARD オールファイラー集 てっちり 9801 ¥10800
(↑'92までの全ソフト ファイラー集)
WIZARDオールファイラー 4・5・6・7・8 9801 各¥2000

新品ビジネスソフト 税込価格

一太郎 Ver 5 ¥ 44.000
松 Ver 6 ¥ 32.500
桐 Ver 4 ¥ 57.500
Katana Word ¥ 16.000
VZエディター ¥ 7.200
Ami Pro R2.0J (限定) ¥ 19.000
ARUGA Ver 2.3 ¥ 34.000
MS Word Ver1.2A/Win ¥ 36.000
JG Ver3 フォント付き ¥ 41.000
WX2+,WX2+/Win 各¥ 6.500
MS Works V3.1 ¥ 20.500
ロータス Windowsオフィス (限定) ¥ 41.000
ロータス1-2-3 R2.3J ¥ 57.000
ロータス1-2-3 Windows (限定) ¥ 23.500
ロータスフリーランス (限定) ¥ 23.500
MS Excel 4.0J/Win ¥ 39.500
ナイル Ver. 2 ¥ 60.000
わらべ 筆キットプレゼント付き ¥ 5.800
ASKA V2 ¥ 4.800
弥生会計 3 ¥ 46.000
弥生かんたん帳簿 2 ¥ 29.000
TOP販売管理エキスパート B ¥ 74.000
Quick C V2 ¥ 12.500
Quick BASIC V4.5 ¥ 12.500
Micro Soft MASM 6.0 ¥ 30.000
Visual Basic for Win Ver 2 ¥ 26.800
Visual Basic for MS-DOS ¥ 26.800
NEC N88BASIC DOS版,ノーマル版 各¥ 13.000
TURBO C++ 2nd Edition ¥ 14.000
MINIX 1.5 ¥ 11.000
F-BASIC 386 ¥ 18.800
Z's STAFF Kid 98 ¥ 19.500
Actor 98 ¥ 26.000
マルチペイント ¥ 10.300
PaqSet VP ¥ 81.500
PaqEdit ¥ 13.500
レコンポーザ/98 V2.5 MIDIアダプター付 ¥ 38.500
ハローミュージック CBX-101 ¥ 59.500
ミュージ郎 500 V3 ¥113.000
ミュージ郎 300 V3 ¥ 69.500
ミュージ郎 55 ¥ 69.500
SC-55 mkII ¥ 55.000
SC-33 ¥ 41.000
CM-300 ¥ 46.500
ミュージ郎300ボード ¥ 56.000
MA-12C (スピーカー) 2本 ¥ 23.500
MCP-12T/MPU-PC98II 各¥ 16.500
SX-68M II ¥ 14.800
まいとーく ¥ 18.000
CCT 98III ¥ 14.500
オーシャノグラフィー II ¥ 17.500
PRESS 98 ¥ 6.800
Disk XII Ver 2.1 ¥ 8.000
エコロジーII/ノストラダムス 各¥ 20.500

ゲーム基板超激安!!

OLD基板からストIIターボまでとにかくなんでも安い!!

当誌"ビデオゲームCLASSIC GUIDE"のコーナーに、当社在庫のほんの一部の基板価格がのってるよ!!お探しの基板はTEL下さい!!

各社コントロールBOXも新品・中古とりそろえ!!

店内には業務用アーケードマシンや新品・古中パソコンソフトも、大量に展示していますので、ぜひ一度御来店下さい!!

最新リストを御希望の方は62円切手3枚同封の上、当店までお送り下さい!!急送します!!

ユニオン2号店
プロトワン
〒556 大阪市浪速区日本橋4-9-13(SEMビル3F)
TEL・FAX 06-649-4080(FAXは24時間)
営業時間AM10:00～PM20:00 年中無休
☎06-649-4080
代引OK!!TEL下さい!

申し込み書

機種	商品名	インチ	販売価格

総販売価格 ＋総送料 ＝総合計 円

注文方法

①申し込み用紙に機種名、価格、インチ等完全に御記入してください。
②ソフトの送料は1本800円、2本以上は1,600円です。
(代金引換での注文は手数料が1,500円加算されます。)
③申し込み書と代金を添えて現金書留かカワセでお送りください。
(御住所、お名前、TELは忘れずにお書き下さい。)
④注文商品のキャンセル、変更はできません。

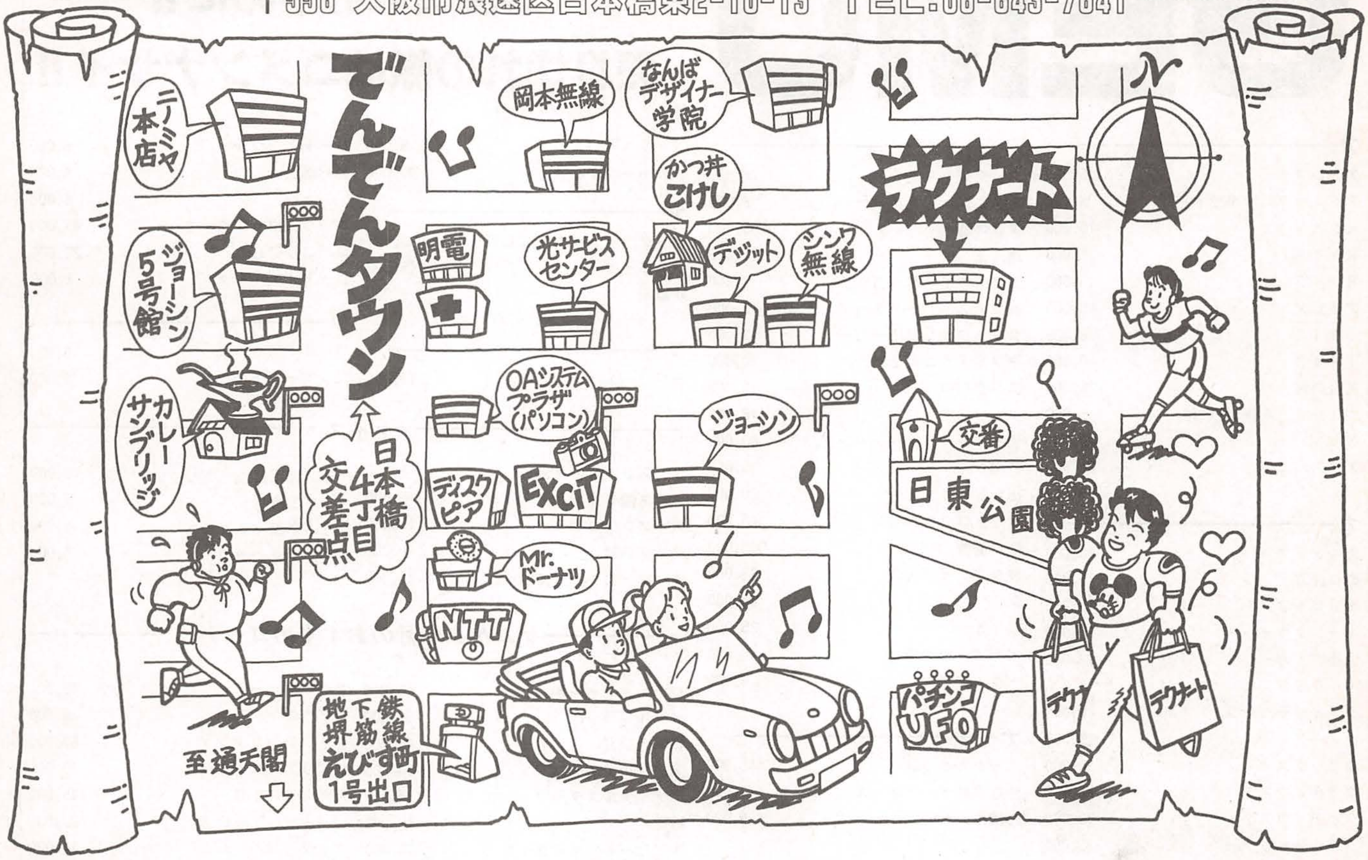
送り先
〒556 大阪市浪速区日本橋4-15-23
ユニオンコンピューターネットワーク ソフトウエア課
TEL 06-644-0554 FAX 06-644-6077

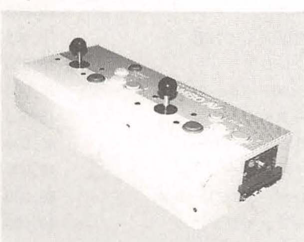
地下鉄
えびす町駅
歩いて3分

テクナートが移転しました!!

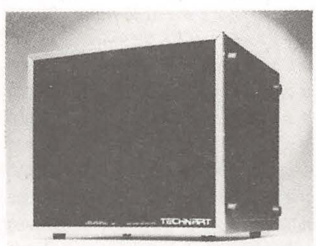
7月上旬
より営業
致します

〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13 TEL:06-643-7641

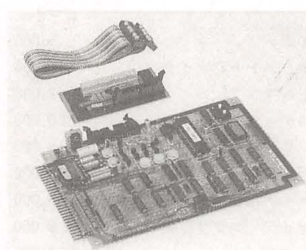




■COMBO AV (6ボタンゲーム対応)
2スピーカーによるサラウンド&ステレオ機能。ヘッドホン・TV・CRTからでも音声が出せます。高出力電源(5V 8A)で安定した画像。オートトリガーは、単独スピード切り替え可能。ビデオ出力のVタイプ¥35,000 RGB出力のRタイプ¥30,000 V+RのVRタイプ¥37,000です。



■18インチRGBモニター ¥82,000
ビデオゲームのディスプレイ専用に開発されたモニターです。アナログRGB対応、15Khz/24Khz切替可。
縦画面/横画面兼用、画質調整はすべて前面からできます。高画質対応。
入力はアナログ21ピン及び15ピンです。
※類似品にご注意。



■PCメイト
PCエンジンのエクストラバスにつなぐだけで、鮮明なRGB映像が楽しめます!
RGB回路にパワーアンプを搭載したことによって、従来のRGB改造のような画面の暗さを解消しました。JAMMAハーネス対応、コントロールBOXでプレイできます。取付け/取外しもワンタッチでOK!限定発売です。
¥20,000(税別)



■パナツィン
6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。ビデオ/S端子標準対応RGBケーブル(15PIN・21PIN)別売
本体¥42,000 RGBケーブル¥3,000

☆テクナートならではのメリット!!

①テクナートでお買い上げの商品は、テクナートが責任をもって買い取ります。
②メンバーズカードの発行でますますオトクになりました!! スタンプを集めるといいコトがありますよ!!
③技術力を誇るテクナートならではの完全アフターサービス体制が売りものです。他店で買われた基板でも修理できます。
④お客様のニーズに応えて開発依頼も承ります。
⑤商品は店頭で実際にプレイして確認して買えます。
⑥コピー商品は一切扱ってませんので安心です。
⑦コントロールBOXと基板を同時に買われたらハーネス1本がサービスになります!!

☆中古基板は、在庫3000枚!!

なつかしのレトロゲームから新品基板まで、基板のことならテクナートにおまかせ下さい。
入荷時と出荷時の2度のチェックで品質は万全。
もちろんマニュアルや保証もついてます。

☆通信販売もやってます!!

安心な代金引換え発送もできます。

☆ゲーム基板の価格は、本誌バイヤーズガイドをごらん下さい。

注) 価格は変動しますので、ご注文前にTELで確認して下さい。

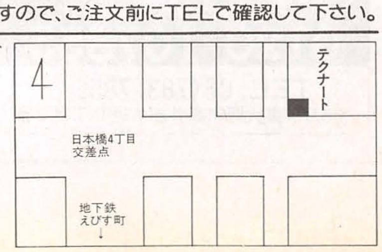
●詳しい資料ご希望の方は62円切手3枚同封のうえ、テクナートBM係までお送り下さい。

テクナート

〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL06-643-7641 FAX06-643-7645

●本社ショールームにて、展示販売中!!

●営業時間:AM10:00▶PM7:30
日・祭日は休みです!!



GEMU²

御注文はお早めに!!
売り切れの際はゴメンナサイ!!

ア

タイトル	価格
アグレス	5,000
アトミックロボキット	5,000
Rタイプ	10,000
Rタイプ2	15,000
Rタイプレオ	40,000
アラビアンファイト	55,000
1942	8,000
1943	10,000
黄金の城	25,000
ウォーリーを探せ(P付)	5,000
Xマン	40,000
エクスバニア	20,000

カ

タイトル	価格
ガルメデス	40,000
奇々怪界	5,000
ギャロップ	10,000
ギャングウォーズ	10,000
究極タイガー	12,000
キック＆ラン	3,000
クレイジーコップ	8,000
クォース	3,000
クラックス	4,000
グラディウス3	15,000
グラディウス2	28,000
クラッチヒッター	25,000
クロスブレイズ	40,000
コラムス	45,000
コラムスII	10,000

サ

タイトル	価格
ザビッグプロレス	3,000
少林寺への道	7,000
10ヤードファイト	4,000
ジェミニウイング	8,000
スーパークイックス	5,000
スーパーバーガータイムス	5,000
スーパーバレー	3,000
スーパーリーグ(Pなし)	5,000
スーパーフォーミュラ	5,000
スターフォース	18,000
スタジアムヒーロー	4,000
ゼロウイング	18,000
ゼクセクス	26,000
倉庫番DX	20,000
ソニックウイングス	35,000

タ

タイトル	価格
ダークシール2	18,000
タスクフォースハリヤー	8,000
タオ体道	55,000
達人王	25,000
ダイナマイトリーグ	3,000
WWFスーパースターズ	10,000
タッチダウンフィーバー	3,000
ダブルドラゴン2	10,000
タンク(Pなし)	15,000
ダンブルポップ	18,000
チャタンヤラクーシャンク	40,000
テキパキ	35,000
出たなツインビー	20,000
デッドコネクション	40,000
怒号層圏(Pなし)	55,000
闘神ブレイザーズ	28,000
怒(Pなし)	20,000
ドギューーン	25,000
ドルアーガの塔	40,000
トライアウト	3,000

ナ

タイトル	価格
ナックルヘッズ	48,000
熱血高校ドッチボール	3,000
のぼらんか	5,000

ハ

タイトル	価格
ハイホー	5,000
ハチャメチャファイター	15,000
パドルマニア	12,000
パロディウス	20,000
パンクショット	18,000
飛翔鮫	10,000
ファイナルファイト	45,000
ファイティングサッカー	8,000
フィグゼイト	30,000
富士山バスター	35,000
フリーキック(Pなし)	3,000
ブレイゾン	15,000
ブロックアウト	8,000
ポラックス	18,000

マ

タイトル	価格
魔境導士	8,000
ミスティックウォーリアーズ	80,000
迷宮島	8,000
メインスタジアム	8,000
メジャータイトル	40,000

ヤ

タイトル	価格
USクラッシック(Pなし)	3,000
USネイビー	45,000
妖獣伝	8,000

ラ

タイトル	価格
ランパート	12,000
リードアングル	5,000
霊界導士	8,000
レジオン	8,000
ローリングサンダー2	45,000
ロボコップII	22,000
ロードオブキング	5,000

ワ

タイトル	価格
ワールドカップ90	10,000
ワンダープラネット	8,000

クイズ

タイトル	価格
クイズDANの反乱	8,000
クイズ魔Q大冒険	15,000
クイズココロジー	15,000
クイズ18禁	10,000
ゆーゆーのクイズでGOGO	25,000
クイズ廊下に立ってなさい	15,000
クイズ三國志	3,000
クイズ学園パラダイス	5,000
クイズTV合衆国	5,000

ゲムゲム今月のおすすめコーナー

タイトル	価格
ヒーテッドバレル	50,000
メタルブラック	55,000
戦場の狼II	45,000
爆裂ブレイカーズ	30,000
ファイナルスターフォース	35,000
雷電	45,000
ストリートファイターII	45,000
ストリートファイターIIダッシュ	90,000
ストリートファイターIIダッシュターボ	130,000
イメージファイト	15,000
クロスブレイズ	30,000
エクスバニア	25,000
F／A	30,000
ザグレイトラグタイムショー	45,000
コズモギャングザビデオ	75,000
ウルフファング	28,000
スペランカ	8,000
マジックソード	45,000
ゼビウス	18,000
キャプテンコマンド	60,000
エイリアンストリーム	20,000
天地を喰らうII	145,000
ゴールデンアックス	20,000
フック	70,000
バース	70,000
熱血硬派くにお君	8,000
ラフレシア	18,000
スーパーバレー91	20,000
イーアールカンフー	15,000
グリッドシーカー	40,000
サイバトラー	40,000
ボンバーマンワールド	80,000
Vーファイブ	40,000
ダイノレックス	45,000

大型ゲーム機・筐体販売致します

タイトル	価格
チェイスHQ	150,000
コンチネンタルサーカス	150,000
ウイニングランSD	150,000
スペースガン	150,000
レーザーゴースト	150,000
ビッグランポニー	150,000
SCI	200,000
ターボアウトラン	200,000

各種クレジットカードもご利用できます。
送料は着払いとなります。

幻夢幻夢
(げむげむ)
株式会社 ケイアンドユウ
フリーダイヤル(料金無料)
0120-107855
TEL 06(783)7855
〒577 東大阪市高井田本通5丁目2番

★御注文方法★

まず、お電話下さい。(在庫と価格を確認して下さい)

●合計金額5万円以下の場合
先に商品をお送りします。(2万円以上の場合、送料はゲムゲムが負担します)
(2万円以下の場合はお客様負担になります)
次のお支払い方法から選んで下さい。
①商品到着後3日以内に商品同封の振替用紙でお近くの郵便局から振込んで下さい。
②商品到着後3日以内に現金書留でゲムゲムまで送って下さい。
③商品到着後3日以内に銀行振込で右記の口座に振込んで下さい。
④代引(ヤマト便、ゆうパック)もあります。

●合計金額5万円以上の場合
①先に代金を支払って下さい。現金書留か銀行振込での入金確認後、商品を発送します(送料ゲムゲム負担)
②ヤマト宅急便代引でお送りします。商品配達時に配達員にお支払い下さい。

ゲムゲムの営業時間
月～金　9：30～18：00
土　9：30～17：00
日・祝　お休みです

銀行振込先
大福信用金庫　森の宮支店
普通　095883
ゲムゲム

カードでのお支払いもOKです。
VISA・JCB・DSP・日本信販
大信販・DC。詳しくはお電話で。

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

PC-9801(5" or 3.5")シリーズ

各11,820円プリンセスメーカーII, 3×3EYES, エルムナイト, ふしぎの海のナディア, 三国志III, 天舞・満漢全席, 将棋聖天, ウェンポンス・オブ・ウォー, マルチペイント, 各9,980円項劉記, 現代大戦略EX, ブランディッシュ2, シュヴァルツシルトIV, シムアント, 信長の野望覇王伝, ダービースタリオン98, クラウズ・オブ・ジーン, 蒼鋼伝, ストラディア, Wining POST, メガロマニア, ポピュラス2, AIII, 銀河英雄伝説III, F29リタリエイター, ガンシップ2000, 麻雀三国志演義, スーパーリアル麻雀, BIGオーナー, アラスカンマラミュート, ザ・スーパーラスベガス, II, サルゴンV, プリンセスミネルバ, アーリーキングダム, ソリッドランサー, レイルロードタイクーンDX, ハープーン, サバッシュII ライフ＆デスII, スーパー野球道'93, 囲碁聖天, トキオ, ああっ女神さま, 忘えぬ炎, MS-DOS Ver. 5.0, 各9,430円卒業〜グラデュエーション, レッサーメルン, サークIII, ナイツ・オブ・ザ・スカイ, バイブルマスター, KO世紀…ラスタークの女王, 各8,580円クラシックロード1, キャッスルズ, 雀豪III, 4Dドライビング, 王将位, ハスラー2055, バトルテック, 4Dボクシング, 4Dテニス, 続・ダンジョンマスター, Jリーグ・プロサッカー1993, MS-DOS Ver 3.3D, 各8,630ATLASII, 機甲師団II, 栄冠は君に3, 各7,830円エクスランダー, デザートドラグーン, ウェーブの嵐, ラスティ, ラルー,
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II, レッサーメルン, ジョシュア, エルブズ, アルシャーク, マスターオブモンスターズファイナル, ティラムバラム, ヴェインドリームII, エッジ, ファーストクィーンIII, スタークルーザーII, ロードス島戦記II, ソードダンサー, KO世紀ビースト三獣士, ソードワールドPC, ロボクラッシュ2, エンチャンタ, デルフォイの神託, 大航海時代II, 大戦略IV, 元朝秘史, 徳川家康, 神々の大地, 激闘!ソロモン海戦史, チェックシックス, スターベアラーズ, プレイメーカーフットボール, 麻雀王伝説, 麻雀バニラシンドローム, ハードショットストリートハスラー, アンビシャスパチスロ, 初恋物語, GOKKO, 学園物語(いけない放課後), DORベストセレクション(9821専)虹色電飾娘, レジオナルパワーII, (7,980円満開電飾2), 各6,980円同級生, 天使たちの午後V, III番外編「反省版」, V. Gヴァリアブル・ジオ, きゃんきゃんバニーVエキストラ, クインティアロード2, 神愛聖人, クィーンオブデュエリスト, 猫まんまEX, マリンフィルト, 星の砂物語2, 美少女ハンターずっこんX, 脱衣麻雀あにまーじゃんV3, メタル・アイ, フォアフラッシュ, 天使たちの午後スペシャルII, ディー・アーク, 人形使い, ビーストII, イクイクパッ君, DE-JAII, ドラゴンピンク, デット・オブ・ザ・ブレイン, イーリス亭小夜曲, WONPARAウォーズ, モンスターメーカー, ドラゴンマスターSilk, みちよドリーミィ, CALIII, ムーンミスト, 電撃ナース, (6,580円スターウォーズ), 各6,230円亜紀子, CAT'S PART-1, Shinc-シンク, D'ark外伝, ヌーク, 透明人間, タイニィステップ, カスタムメイト, NOVA-ノ・ヴァ, ギディ2, 復活祭, 遊人スペシャル校内写生1〜3セット, くるくるパーティー, プレミアム, 2, RED, ぷよぷよ, マリンバスター, レッスルエンジェルスII, グラムキャッツ1, 2, ジャイブ, PHOBOS, グリーンオアシス, ビーストIII, Oh.!Pai, 48夜物語, 殺しのドレス3, 雀ボーグすずめ, 究極アイドルグラフィックス, 天仙娘々, 雀ジャカ雀, ドラキュラ伯爵, ドラゴンナイトIII, マーシャルエイジ, キャラット, イリウム, プレゼント2, ELLE, 天神乱魔, 花よりダンゴ2, エコロジーマジック, 美少女オーディションアイドルを探せ, ミラー, シャングリラ, バクタ, バトルハイスクール, 亜龍戦士「サニーナの伝説」, イマージュ, II, エンジェルアーミー, 君だけに愛を, if〜イフ, リップルカフェ, フォリナー, キャミソール, 煩悩予備校3, リップスティックアドベンチャー3, 各5,430円Oh.!ツキ遣いた〜い, お父さんの芸夢パート8, プロスチューデントG, マージナルストリーズ, 妖幻道夢, ルア, DORさきがけ, DALK, チャクラ, フルーツパックVol1, 2, 「YES.!」, DOR, 2, 3, ランスII, III, うるま, G・R, キャンキャンバニーブルミエール, 闘神都市, ドラゴンナイト, DE-JA, REY-GUN, ナースゆうの夢魔戦線, Dr・STOP, DPS・SG, SG set2, set3, スーパーD・P・S, 美少女通信, VIPER-V6, 2069AD, ノルテイア, ピンクソックス8号, ヒーターパワフル, ダイアリー, パープルキャッツVol 2, (5,120円ムゥンライトチャンリンシャン), 各4,640円エストリア, ザ・タワー・オブ・キャビン, ゆかのフシギな体験, ベルズアベニュー1, ロジカル, 奈緒美く美少女の館, リゾートウォーズ, クレイジーボール, ソードダンサー増刊号'93, ウイルの伝言, まゆみ, 各3,830円アリスの館2, ロードス島福神漬2, ソードダンサー増刊号, ピンクソックスマニア, 2, はっちゃけあやよさん4, パープルCAT創刊号, (3,320円項羽と劉邦2), (21,800円まいと〜くV2.1), (29,300円マイクロミュージシャン), (17,800円MS-Windows3.1),

FM-TOWNSシリーズ

各13,300円三国志III, 提督の決断, (8,630円エターナム), 各11,820円信長の野望覇王伝, ふしぎの海のナディア, エルムナイト, 轟IIタウンズスペシャル, (11,180円エアーコンバットIIスペシャル), 各9,980円ソリチュード上巻, 下巻, ポピュラスII, スザク, F29リタリエイター, ダイヤモンドプレイヤーズ, シムアント, ジェノサイドスクウェア, レイルロードタイクーンDX, バトル, シャムハト, カルメンサンディエゴを探せ!, 極, MS・ディテクティブ, ワイアット, ナイトメア, オルゴール, デジタルピンナップガールズ1, 2, ライフ＆デスII, トキオ, 電脳少女REJECTION, 轟IIタウンズスペシャル, 関ヶ原, 沈黙の艦隊, シュヴァルツシルト, ウイニングポスト, 銀河宇宙オデッセイ2, ゲームテクポリ・スーパコレクション2, サルゴンV, BIG HONOUR, 芸夢じゃん, 各9,430円元朝秘史, 維新の嵐, 武将風雲録, 太閤立志伝, 魂の門, 大航海時代II, 卒業'93, ヴェインドリーム, レッサーメルン, スーパーリアル麻雀, ジョシュア, 各8,680円エターナム, ウイングコマンダー, アトラス, アフターバーナーIII, 機甲師団II, KID PIX, 各8,580円4Dテニス, ドライビング, ボクシング, 雷電伝説, デスブレイド・シャドー・オブ・ザ・ビーストII, キャッスルズ, モンキーアイランド, 続・ダンジョンマスター, 各7,830円人形使い, 初恋物語, マニーカラーズ, AZURE, DORベストセレクション上・下巻, ハードショットストリートハスラー, 達人王, マイクロコズム, イメージファイト, アルシャーク, 上村ケイのセクシーリゾート, ダイナソア, ブランディッシュ, スザク, スプラッターハウス, レジオナルパワーII, MUSIC MACHINE, スーパーシューティングTOWNS, きゃんきゃんバニーブルミエール+, ベストプレーベースボール, 少年マガジンHISTORY, 各7,630円栄冠は君に2, 機甲師団, 各6,980円同級生, 星の砂物語2, メタルアイ, ミラージュ, クイーンオブデュエリスト, マリンフィルト, 天使たちの午後V, 天使たちの午後III番外編「反省版」, デットオブザブレイン, my eyes.!, イーリス亭小夜曲, ビーストIII, DE-JAII, RED, メモリーズ, ステーピア, シャーロックホームズ探偵講座, キャンキャンバニーエキストラ, ハイパー古都の旅, 各6,230円ドラキュラ伯爵, 亜紀子, プレミアム2, リップスティックADV3, 透明人間, NOVA-ノ・ヴァ, if〜イフ, ムーンライトエナジー, レミングス, エア・ウォーリア, DALK, 復活祭, シンク, ミラー, 天神乱魔, 星の砂物語, グラムキャッツ2, レッスルエンジェルス, II, ドラゴンナイトIII, ELLE, シャングリラ, 天仙娘々, 雀ジャカ雀, 妖獣クラブカスタム, ブランマーカー, プレゼント, KID PIX Jr, 花よりダンゴ2, ジャイブ, CAT'S PART-1, スウィートエモーション, 各5,430円パピーラブ2, ステーピアライト, 闘神都市, Oh.!ツキ遣いた〜い, マージナルアトーリーズ, ランスIII, II, I, DPS・SG・SGset2, 3, DOR1〜3, Dr・STOP, スーパーD・P・S, アリスの館, II, あやよさんグラフティ, ぷろすちゅーでんと, ムーンライトちゃんりんしゃん, (4,780円SRECTER), 2,230円フリーウエア5, 6, 各2,580円フリーウエア4, ソフトウエア入選作品集Vol. 2, (3,830円パープルCAT創刊号), 8,080円MS-DOS V3.1, (21,200円F-BASICV2.1, (15,500円MS-Window3.1) 16,300円MUSIC PRO, MIDI版は32,800円,

X68000シリーズ

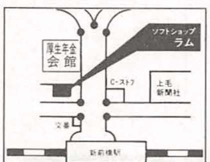
各11,820円三国志III, ふしぎの海のナディア, サイレントメビウス, 将棋聖天, 提督の決断, 各9,980円信長の野望覇王伝, メガロマニア, 極, 沈黙の艦隊, ウイニングポスト, シムアース, シムアント, 各8,580円バトルテック, キャッスルズ, ウルティマVI, ライジングサン, (7,720円餓狼伝説), 各7,830円大航海時代II, 悪魔城ドラキュラ, オーバーテイク, ストライダー飛竜, 太閤立志伝, 元朝秘史, デスブレイド, ヴェルスナーグ戦乱, ロードス島戦記II, ドラゴンスレイヤー英雄伝説, 各6,980円同級生, メタルアイ, 究極タイガー, ジェノサイドII, ファランクス, テセラ, DE-JAII, 星の砂物語2, BEAST2, きゃんきゃんバニーVエキストラ, 各6,230円マーシャルエイジ, G・R, 亜紀子, 花よりダンゴ2, 雀ジャカ雀, ミラー, RED, CAT'S PART-1, イマージュ, 煩悩予備校1〜3, プレゼント2, プレミアム, グラムキャッツ2, エル, ノ・ヴァ, クウツー, リップスティックADV3, ドラゴンナイトIII, ドラキュラ伯爵, if〜イフ, 遊人スペシャルコレクション, マリンバスター, Be Rain, 各5,430円DPS・SG, SG set2・3, ランスII・III, キャル, 闘神都市, KIDS, ピアス, DALK, G・R, ぷろすちゅうでんとG, ドラゴンナイト, 妖獣クラブ, Dr・STOP, DORパート2, 3, スーパDPS, (6,680円全開電飾), 各4,480円チェルノブ, スターフォース, テラクレスタ, ザ・ワールド・オブX68, (6,930円リブルラブル), 各3,830円アリスの館2, はっちゃけあやよさん3, スクウェアリゾート, 機甲装神ヴァルカイザー, パープルCAT創刊号, (5,120円ムゥーンライトちゃんりんしゃん), 17,380円SX-WINDOW Ver 3.0, 24,800円Multi Word,

DOS/V

各11,980円プリンセスメーカー, 三国志III, 碁キチくん(中級/上), 各10,330円AIII, ライフ＆デスII, 信長の野望覇王伝, F29リタリエイター, ウイニングポスト, 各8,830円ザ・ヒーローズ オブ ザ357, アトラス, 各7,980円フライトオブジイントルーダー, ベストプレーベースボール, ストリップファイター, 大航海時代II, X・WING, ウイングコマンダー, スペシャル・フォーシーズ, 元朝秘史, 将棋, テスト・ドライブ3, ウルティマ6, ザ・サベージエンパイア, 雀皇登龍門, アローン・イン・ザ・ダーク,

ネオジオ・ハード, 周辺機器

各14,800円ゴーストパイロット, 18,980円得点王, 12,800円ライディングヒーロー, 各19,300円餓狼伝説, アンドロデュノス, フットボールフレンジー, ベースボールスターズ2, 各22,800円龍虎の拳, 餓狼伝説2, ワールドヒーローズ2, ファイヤースープレックス, 5,800円コントローラー, 2,800円メモリーカード, 1,580円RGBケーブル, 1,520円RFコンバーター, 36,800円NEO-GEO, 18,800円スーパーファミコン, 34,300円PCエンジンDUO-R, 11,200円メガドライブII, 25,980円メガCD-II, 89,300円Fmタウンマーティ(マウス付), (5,180円XE-1・ST2), (8,320円XE-1PRO), 7,120円XAV-IS, 5,980円XMD-2RGB, 29,300円モデム・MD24FB5V(オムロン), 19,800円モデム・MC24PA5(マイクロコア), ラム特価-サウンドキャンバス, ミュージ郎300, 500, 59,800円120MBハードディスク(SCS-120), 79,800円200MBハードディスク(緑電子NOVAII), 各950円(5"2HD10枚)マクセル, スリーエム, データライフ, (ノーブランド5"2HD630円), 3.5"HD1枚120円, 3.5"DD1枚150円, 各3,380円フロッピーケース5"180枚入3.5"150枚入



駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

- 上記の価格には消費税３％が含まれています。御注文はTELかハガキで。
- 送金方法
  - 現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TELを書いて同封して下さい。（郵便振替の方は通信欄に記入）口座番号は 宇都宮1-5733 名称 ソフトショップラム
  - 郵便代金引換の方は送料の他に320円プラス。局留めの場合は申し出て下さい。配達日指定は50円プラス。発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。
  - 郵便送料は、500g以下360円、500g以上は小包料金に準ず。
  - 宅急便での代金引換は別途料金になります（送料600円より，代引手数料400円〜900円)。
  - その他取扱い品・マッキントッシュ、MSX、スーパーファミコン、セガ、PCエンジン、周辺機器
- 営業時間　火曜〜金曜12：00〜20：00、土曜11：00〜20：00、日祭10：00〜19：00
  定 休 日　祭日を除く毎月曜日　夏休み期間中は朝11：00分（火〜土）から営業です。
- 掲載されていない商品は御問合せ下さい。当店では中古ソフトの販売はしておりません。すべて新品です。

パソコン・AV専門店

ソフトショップ ラム

☎0272-53-7594　FAX0272-53-4369

〒371 前橋市新前橋町１７－１３

SOFNET SOFNET SOFNET SOFNET SOFNET

電脳祭 コンピューター ディスカウント ショップ SOFNET

パソコン大奉仕特別価格　全品保証付　（円）

Macintosh	新品	NEC	新品	NEC	中古品	EPSON	中古品
カラー クラシック 4/80	177,000	PC-9801BX/U2	152,000	PC-9801NOTE	60,000	PC-386NA	88,000
カラー クラシック 4/160	205,000	PC-9801BX/M2	162,000	PC-9801NV	78,000	PC-386NW2	98,000
LC3 4/80	198,000	PC-9801BA/U2	231,000	PC-9801NS	88,000	PC-386NAR2	128,000
LC3 4/160	226,000	PC-9801BA/M2	241,000	PC-9801NS/E	128,000	PC-286BOOK	88,000
IIVi 4/FD	98,000	PC-9821Ae/U2	254,000	PC-9801NS/T	138,000	PC-286LP ONE	98,000
IIVi 4/80 CDROM	188,000	PC-9821Ae/M2	264,000	PC-9801VX21	68,000	PC-386BOOK-H40	138,000
Centris610 8/160	324,000	PC-9821Ae/U7	363,000	PC-9801RX2	78,000	PC-286V	63,000
Centris610 8/230	359,000	PC-9821As/U2	316,000	PC-9801DX2 /U2	88,000	PC-286VF	68,000
Centris650 8/160	408,000	PC-9821As/M2	326,000	PC-9801RA2	98,000	PC-286VE	73,000
Centris650 8/230	478,000	PC-9821Ap/U2	389,000	PC-9801DA2 /U2	128,000	PC-386M	98,000
Quadra 800 8/230	555,000	PC-9821Ap/M2	398,000	PC-9801FA /U2	148,000	PC-386GE5	98,000

★新品外付ＨＤＤが安い！　ＩＣＭ　１００MBが４４千円　NOVAII ２００MBが７４千円
TEAC 40MB+FDD3.5が４万円　緑電子 横浜４０MBが３３千円　NOVA １２０MBが４４千円

お申込は今すぐお電話で！通信販売OK!!

オーダー専用
フリーダイヤル0120-00-9855（キュウハチ ココ）
電話料金こちら負担です

通販のお振込先
三和銀行千葉支店 普通 No. 3547119

ソフネット

千葉市中央区新千葉1-9-7ヤマトビル1F
JR千葉駅西ロスグ前徒歩1分
☎043-247-9526

営業時間／平　日　AM11:00〜7:30
日祝祭日　AM10:30〜7:00
定 休 日　毎週水曜日（祝祭日は営業）

表示価格には、送料及び消費税は含まれておりません。



SOFNET SOFNET SOFNET SOFNET SOFNET

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

ディスカウント

夏のボーナス超特価セール!!（8/14まで）

夏休みにはパソコンを楽しもう！お求めは今すぐ！

※誠に勝手ながら8/8日は渋谷店、吉祥寺店、通信販売とも休業させて頂きます。

中古パソコン・新品パソコン全国通信販売システム（電話、FAX、郵便、パソコン通信）

在庫一掃 中古パソコンフェアー

中古品在庫500台

中古パソコン 500台展示中

- 常時、倉庫を開放!! 手にとって、商品を確認できます。
- 本体から、周辺機器、ゲームソフト、ビジネスソフトまで、中古品大放出（中古基板・中古ソフトもあります）

永久買取保証

保証＆保険でダブルの安心！

電話付モデム ¥4,800より

パソコン通信による中古情報開始!!

（アクセス番号）
03-3866-6116

※初回のアクセスには、NETWORK＝TOMATO、ID＝guestと入力して下さい。



※実際の店舗とは若干異なります。ご了解下さい。

吉祥寺店も中古在庫100台

NEC
SHARP
EPSON
富士通
コムパック
アップル
IBM
東芝
キヤノン
各種
取扱店

通信販売の詳しいお申し込み方法

★まずはお電話をおかけ下さい（当社広告の1ページ目〜7ページ目まですべてに対応）

東京 03(3463)4455／大阪 06(364)1258
福岡 092(751)3901／仙台 022(261)0929

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

現金支払いの場合

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙（何でも結構です）を同封して下さい。

●現金書留の送り先 〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル
㈱日本マイコン流通センター 渋谷公園通り事務センター ☎03-3463-4455㈹

②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座（下記の5口座）と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みになりますとより早く入金が確認出来ます。

●振込先
（大和銀行 渋谷支店 普6400197）
（住友銀行 渋谷東口支店 普1133110）
（第一勧業銀行 渋谷支店 普2870068）
（さくら銀行 渋谷支店 普5546936）
（あさひ銀行 渋谷支店 普451454）

③郵便局よりお振込みの場合、お近くの郵便局よりお振込みになれます。●郵便振替口座 東京6-168261
➡ 当社にて入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

◎ご注意＝代金を現金書留や、お振込などでご送金いただく際は、おつりのないように、お送り下さい。

クレジット支払いの場合

①お電話にて住所・氏名・電話番号の他に、生年月日、お勤め先などをうかがいます。未成年者の方は、保護者の方のお名前をうかがいますので保護者の方の承認をうけてからお申し込み下さい。

②クレジットの手続きは当社が代行致します。お客様には確認のためのお電話を一度さしあげ、指定の書類（当社より郵送）にお名前のご記入と捺印をしていただくだけです。

➡ 手続きが終り次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。お支払いは原則として商品到着後約2週間〜1ヶ月後からとなります。

その他の申し込み方法

①広告にすでに価格が表示されている商品（ただし、限定品と中古品は在庫を確認して下さい）は現金書留にて、商品名・販売価格を記入した紙（何でも結構です）を同封の上直接代金をお送りいただいても結構です。入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。（消費税3%を加える事をお忘れなく）

②下取りにて買替え、又は買取りのみをご希望の方は、お電話にて確認の上お申込み下さい。

③FAXにてのご注文もお受け致します。03-3463-2394までお送り下さい。折返し当社よりFAXにて連絡さしあげます。

④特にお急ぎでない方は、「見積り依頼」と、お電話にてお申込み頂ければ、見積りと申込書、契約内容などを説明した書類をお送り致します。

分割払い取扱い提携会社 オリックスクレジット 日本信販 JACS オリエント 東総信

カード取扱い提携会社 アメックス JCB VISA UC DC 日本信販 JACS

ショッピングプロテクト

当社でお求めの商品（5万円以上のもの）高〜い修理代がぜ〜んぶ無料（タダ）

アフター万全「安心の総合保険つき！」

なんと、お客様の不注意による故障でもOK！もちろん盗難や火災でも安心！



日本マイコン流通センターでお買い上げのパソコンおよび周辺機器には安心の総合保険がセットされています。あらゆる故障に対して修理代金が補償されており、盗難の場合は代替品をお届け致します。（但し、中古5万円以上、新品5万円以上のものに限る。なお5万円未満の商品でも安い保険料で同様のサービスが受けられる品もあります。）

（ベーマガ 8月号）

NEC PC-9801FA2

新品 ¥468,000の品

限定10台 64%引

特価 ¥168,000

- Windowsもバッチリ! 高速i486SX/16MHz-CPU搭載
- 1.6メガRAM標準搭載
- ファイルスロット搭載! 拡張もラクラク

回数	1回目	2回目以降
12回	¥16,940	¥16,000
20回	¥10,557	¥10,100
36回	¥ 8,896	¥ 6,000

クレジット表は、消費税込の価格です

EPSON PC486GR-Super2

新品 48%引 限定10台 ¥468,000の品

特価 ¥239,000

- 超高速i486DX2/50MHz-CPU搭載
- 3.6メガRAM標準搭載(最高46.6メガ)
- 98RL互換ハイレゾモード標準装備
- Windows利用に最もお奨めのパソコンです
- 5インチモデル(PC-486GR-Super5)もあります

回数	1回目	2回目以降
10回	¥27,456	¥26,900
15回	¥19,341	¥18,400
36回	¥10,405	¥ 8,600

クレジット表は、消費税込の価格です

一流メーカー 120メガハードディスク 新品(PC9801シリーズ用)

限定50台

特価 ¥45,800

- 超高速98用SCSIハードディスク
- SCSI I/Fボード付き
- 便利なメニューソフト付き

★170メガ¥59,800もあります。

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,740	¥8,300
10回	¥5,756	¥5,100
18回	¥3,250	¥3,000

クレジット表は、消費税込の価格です

一流メーカー 170メガハードディスク (FMタウンズ/X68シリーズ用)

新品 限定30台

特価 ¥59,800

- FMタウンズ/X68等の画像を扱うには、170メガは必要!
- オプションの利用によりPC98やMACでも利用できます
- SCSI-HDDの増設用にも最適

★120メガ¥45,800もあります

回数	1回目	2回目以降
6回	¥11,098	¥10,900
10回	¥ 7,145	¥ 6,700
20回	¥ 3,665	¥ 3,600

クレジット表は、消費税込の価格です

新品商品特価表 7/2以降 フェア期間限定販売予定特価表 (特価には消費税3%は含まれておりません)

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
NCE PC-9801FA2(FA/U2)限定特価品	468,000	168,000
NEC PC-9801BX/U2(486SX-20MHz)98FELLOW	218,000	155,000
NEC PC-9801BA/U2(486DX2-40MHz)98FELLOW	328,000	235,000
NEC PC-9821Ae/U2(486SX-25MHz)98MATE	358,000	248,000
NEC PC-9821Ae/M2(486SX-25MHz)98MATE	372,000	264,000
NEC PC-9821As/U2(486DX-33MHz)98MATE	448,000	309,000
NEC PC-9821As/M2(486DX-33MHz)98MATE	462,000	325,000
NEC PC-9821Ap/U2(486DX2-66MHz)98MATE	550,000	378,000
NEC PC-9821Ap/M2(486DX2-66MHz)98MATE	564,000	399,000
NEC PC-9801US(FM音源内蔵)	248,000	149,000
NEC PC-9821Ce-S1(CD-ROM&CRT)	378,000	289,000
NEC PC-9821Ce-S2(CD-ROM&40メガHDD&CRT)	488,000	358,000
NEC PC-9821-S1(CD-ROM&CRT)	318,000	235,000
NEC PC-9821-S2(CD-ROM&40メガHDD&CRT)	438,000	318,000
NEC PC-9801NA/C(カラー液晶)	498,000	325,000
NEC PC-9801NS/R(限定特価品)	288,000	199,000
NEC PC-9801NS/L(限定特価品)	288,000	148,000
NEC PC-98DO+	278,000	189,000
NEC PCエンジンDuo(CD-ROM搭載)	59,800	37,800
NEC PCエンジンDuo-R(CD-ROM搭載)	39,800	31,800
エプソン PC286LP-STD(PC-One、プリンター内蔵ラップトップ)	298,000	89,800
エプソン PC386Note-AR2	288,000	169,000
エプソン PC486P2	278,000	145,000
エプソン PC486GRSuper5(2)(i486DX2/50MHz、ハイレゾ標準)	468,000	239,000
エプソン PC486GR+5(2)(i486SX/25MHz、ハイレゾ標準)	358,000	199,000
エプソン PC486GE5(i386SX/16MHz、限定)	298,000	99,800
富士通 FMタウンズIIUX20(CRT一体型)	288,000	130,000
富士通 FMタウンズIIUG20(CRT一体型)	268,000	179,000
富士通 FMタウンズIIUR20(CRT一体型)	288,000	189,000
富士通 FMタウンズIIHR20(486CPU搭載)	328,000	179,000
富士通 FMタウンズMARTY(CD-ROM搭載)	98,000	超特価
富士通 FMR-50NX21-A(ノートパソコン、限定)	258,000	178,000
アップル マッキントッシュカラークラッシク(4MB/HD160)	278,000	189,000
アップル マッキントッシュLCII(4MB/FD、限定特価品)	228,000	79,800
アップル マッキントッシュLCIII(4MB/HD80)	268,000	199,000
アップル マッキントッシュCentris610(8MB/HD160)	448,000	超特価
アップル マッキントッシュCentris650(8MB/HD500/CD-ROM)	798,000	578,000
シャープ CZ-500CB(X68030)	398,000	TEL特価
シャープ CZ-510CB(X68030-HD)	488,000	TEL特価
シャープ CZ634C(X68K・XVI、限定超特価)	368,000	188,000
シャープ CZ674C(X68K・Compact-XVI)	298,000	165,000
東芝 J3100EZ486(ダイナブックイージー486)	248,000	198,000
東芝 J3100EZ486P(ダイナブックイージー486P、プリンター内蔵)	298,000	228,000
東芝 J3100EZ(ダイナブックイージー)	248,000	158,000
SEGA テラドライブモデル3(専用カラーモニターセット、30メガHDD付)	327,800	89,800
パナソニック FS-A1-GT(MSX turboR)	99,800	75,800
カラーディスプレイ		
NEC PC-KD1521(0.31、フラット15インチ)	89,800	55,800
NEC PC-TV454(0.35、TV付、スピーカ内蔵)	128,300	68,000
NEC PC-KM151(15インチ、マルチレゾリューション)	148,000	115,000
NEC PC-KM171(17インチ、マルチレゾリューション)	258,000	178,000

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
NEC C14-R27(14インチカラーTV、ビデオ入力端子付)	オープン	34,800
ABM ACM-1404NV(14、0.28、ハイレゾ対応)	98,000	44,800
ABM ACM-1404NV&ウインドウズアクセラレーターボードセット	99,800	66,800
エプソン CR-5500(15 マルチスキャン、ハイレゾ対応)	168,000	67,800
IDEXON MF-8217J(17 マルチスキャン、ハイレゾ対応)	238,000	118,000
IDEXON MF-5517AJ(17 マルチスキャン、ハイレゾ対応)	218,000	99,800
シャープ CZ608D(X68専用ディスプレイ)	94,800	66,800
シャープ CZ614D(X68専用ディスプレイTV、スピーカ付)	135,000	98,000
三菱 XC-1498CII(14、0.28、アナログ)	107,000	44,800
三洋 CMT-A17UM6(17 オートスキャン)	238,000	155,000
三洋 CMT-D14UM5(14 オートスキャン)	118,000	77,000
ハードディスク/光磁気ディスク/CD-ROM		
アルトス バース120NSE(120メガ、98用SCSI I/F付)	79,000	45,800
↑別売ケーブルにてTOWNS、X68、MACに接続可能		
アルトス バース120N/FX(120メガ、タウンズ/X68用)	79,000	45,800
アルトス バース170NSE(170メガ、98用SCSI I/F付、NECドライブ)	99,800	59,800
アルトス バース170N/FX(170メガ、タウンズ/X68用)	99,800	59,800
アルトス バース240QSE(240メガ、98用SCSI I/F付)	108,000	69,800
エレコム EH-540(540メガ、98用SCSIバスマスター I/F付)	328,000	238,000
アルトス INNER-120FE(98BA.BX用内蔵120メガHDD)	49,000	28,900
アルトス INNER-120MA(98Ap.As.Ae用内蔵120メガHDD)	53,000	29,900
アルトス INNER-240FE(98BA.BX用内蔵240メガHDD)	89,000	46,800
アルトス INNER-240MA(98Ap.As.Ae用内蔵240メガHDD)	93,000	47,800
エレコム EHB-540A(98MATE用、540メガ、内蔵HDD)	202,000	115,000
各社 PC9801NS/T、NS/E、NC、US用内蔵80メガHDD	——	30,000より
各社 PC9801NS/T、NS/E、NC、US用内蔵120メガHDD	——	40,000より
各社 PC9801NS/T、NS/E、NC、US用内蔵200メガHDD	——	58,000より
エレコム EMO-1280(光磁気ディスク本体、98用)	198,000	115,000
ロジテック LMO-330(光磁気ディスク本体&MOメディア&ケーブル、98用)	198,000	138,000
NEC PC-CD-50S(CD-ROMドライブ、ソフト付)	78,000	59,800
NEC PC-CD-160S(CD-ROMドライブ、ソフト付)	138,000	105,000
エレコム ECD-500M(MAC用CD-ROM、超特価)	89,800	59,900
エレコム ECD-500(PC98用CD-ROM、超特価)	89,800	59,900
ロジテック LCD-M500(CD-ROMドライブ、MAC用ソフト付)	89,800	65,000
漢字プリンター		
NEC PC-PR4000E/4(トナーセット、レーザープリンター、限定1セット)	610,000	298,000
NEC PC-PR1000/4(トナー付、レーザープリンター)	188,000	125,000
NEC PC-PR201/63(136桁、ドット、限定)	125,000	74,800
NEC PC-PR201/63A(136桁、カラー、ドット、限定)	158,000	94,800
NEC PC-PR101/TN103(80桁、カラー、熱転写)	69,800	49,800
NEC PC-PR101/T67(80桁、カラー、熱転写)	84,800	59,800
NEC PC-PR101/T103(80桁、カラー、熱転写)	99,800	69,800
NEC PC-PR101/T165(80桁、カラー、高速熱転写)	120,000	85,800
キヤノン BJ-15V(A4、インクジェット、限定)	89,800	55,800
キヤノン BJ-10V-Lite(A4、インクジェット)	69,800	49,800
横河HP HP-Deskjet505J(高速A4インクジェット)	99,800	68,800
横河HP HP-Deskjet300J(高速A4インクジェット)	74,800	52,800
スター JR-200CL(136桁、カラー、ドット)	134,800	65,000
スター JJ-100A(A4、インクジェット、3書体内蔵)	79,800	52,800
エプソン AP-300(A4、48ピン、熱転写)	59,800	27,800
エプソン AP-700(ハイパーサーマルカラープリンター)	79,800	49,800
エプソン LP-8000(A3レーザープリンター、トナー付)	398,000	265,000

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
エプソン LP-2000MMF(LP-2000用マルチフィーダー、在庫限定)	25,000	10,000
エプソン XP-2000CSFW(ダブルピンカットシートフィーダー、在庫限定)	40,000	12,800
富士通 FP-110FN(PC/FM用熱転写式、超特価)	49,800	27,800
富士通 FP-150FX(PC/FM用熱転写式、超特価)	59,800	39,800
日本REM PR-41T(FMタウンズ用136桁、240ピンドット式、超特価)	110,000	49,800
ブラザー M-1024IIF(80桁、24ドット、FM用、在庫限定)	99,800	27,800
シャープ CZ-8PC4(80桁、48ピン、カラー熱転写)	99,800	42,800
シャープ CZ-8PC5(80桁、48ピン、カラー熱転写)	96,800	49,800
東芝 PR-48(J31DPR02、ダイナブック用、限定)	69,800	45,800
パナソニック FS-PC1(MSXシリーズ用48ドットカラープリンター)	59,800	49,800
SONY HBP-F1C(MSXシリーズ用カラープリンター)	49,800	39,800
増設RAMボード 全メーカー超特価		
NEC PC-9821A-B01(98MATE/FELLOW用内蔵4メガRAM)	39,000	29,800
各社 各種RAM/CPU/アクセラレーター等 超特価		TEL特価
I/Oデータ NT-34-2ML(98ノートNS/T用2メガボード、在庫限定)	13,000	7,500
タウンズ周辺機器		
メルコ XMT-2000S(タウンズ用2MB)	9,800	7,900
メルコ XMT-4000S(タウンズ用4MB)	19,800	15,900
富士通 FMT-402(MIDIカード)	35,000	24,800
富士通 FMT-403(MIDI音源カード)	72,800	55,000
富士通 FMT-SP201(アンプ内蔵ステレオスピーカー)	13,800	11,000
富士通 FMT-412A(タウンズ用ビデオカードII)	40,000	29,800
富士通 FMT-TU101(タウンズTVチューナーユニット)	39,800	28,500
富士通 FMT-416(タウンズTVチューナーカード、限定)	38,800	19,800
富士通 FMT-417(タウンズビデオ出力ユニット)	59,800	47,800
ロジテック LMO-330FX(タウンズ用光磁気ディスク)	178,000	138,000
富士通 MS-Windows3.1&ODP(FMT-361)セット(限定特価)	108,600	59,800
モデム		
アイワ PV-AF144V5(14400ボーモデム&FAX機能、液晶表示付)	64,800	49,800
アイワ PV-AF24V5(2400ボーモデム&FAX機能、液晶表示付)	29,800	23,800
アイワ PV-PF24(2400ボーポケットモデム&FAX機能)	26,800	21,800
アイワ PV-P24(2400ボーポケットモデム)	22,000	17,800
各社 9600ボーパソコン通信モデム	——	39,800より
日立 ネットフォンNP120-3P(モデム内蔵電話機)	——	4,800
その他の周辺機器		
各社 98用カラーCRTパック(NS/E、NS/T用)	——	4,900より
NEC PC-9821A-E01(WINDOWSアクセラレーターボードA)	70,000	52,800
NEC PC-9821A-E02(98用ハイレゾボード)	70,000	52,800
エム・エス・アイ スピークボード(98用音声発生ステレオFM音源ボード)	49,800	23,800
エム・エス・アイ SS-10II(98用ステレオFM音源ボード)	16,800	13,800
エム・エス・アイ TB-10(PC98用10キー付トラックボール)	14,000	9,500
フジオン 16C-98(VM用拡張16色ボード)	——	15,000
NEC PC-H98-U01(H98用マウス、限定)	10,000	5,800
NEC PC-H98-B03(H98用SCSI I/F、限定)	41,000	15,800
SONY HBD-F1(MSX2用FDDユニット)	36,800	31,800
各社 PC98用10キー	——	4,800より
各社 FM音源ボード(PC9801シリーズ用)	——	6,900より
各社 RS232C切替器/プリンター切替器/CRT切替器	——	1,900より
各社 PC98用 3.5"×1、2HDドライブ	——	12,800より
各社 PC98用 3.5"×2、2HDドライブ	——	21,800より
各社 PC98用 5"×1、2HDドライブ	——	19,900より
各社 PC98用 5"×2、2HDドライブ	——	31,800より

上記の価格表の他にも、激安価格で販売いたしております。お気軽にお問い合せください。また、各種クレジットカードのご利用や分割払い、ボーナス払いも扱っておりますのでお問い合せください。下取商品をお持ちの方は、高価にてお引取りいたします。

新装オープン! 在庫処分超特価フェアー開催中! 8/14まで

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00~PM7:00

日本マイコン流通センター

通信販売 受付センター 03(3463)4455 (ヨシコココ)

通信販売 送金先

大和銀行 渋谷支店㊟6400197
住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110
第一勧業銀行 渋谷支店㊟2870068
あさひ銀行 渋谷支店㊟451454
さくら銀行 渋谷支店㊟5546936
郵便振込口座 東京6-168261
●口座名義/㈱日本マイコン流通センター

大阪受付 06(364)1258/福岡受付 092(751)3901/仙台受付 022(261)0929

★ご好評をいただき電話がつながりにくくなっています。PM2:00~PM6:00が比較的つながりやすい時間帯です。

24時間FAX受付中 申込み、見積依頼、在庫の問合せなど………24時間FAX受付

FAX.03-3463-2394へお気軽にどうぞ! お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

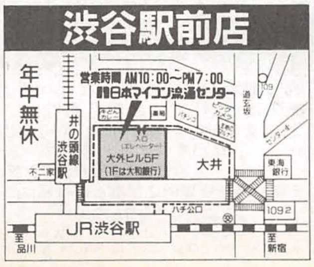
㈱日本マイコン流通センター 渋谷店

(AM10:00~PM7:00) 年中無休

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階

☎03(3463)4455
FAX.03(3463)2394

渋谷駅前店



※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告1P目をごらん下さい。

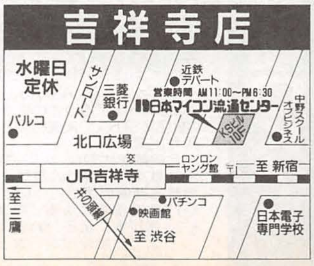
㈱日本マイコン流通センター 吉祥寺店

(AM11:00~PM6:30) 毎週水曜日定休

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-31-11 KSビル10階

お電話でのお問い合せは03-3463-4455へお願いします。

吉祥寺店



※通信販売のお客様は渋谷店へお電話下さい。

高価買取・高価下取フェアー!!
あなたのお持ちのパソコンを高価にて引き取ります。今がチャンス!
●ご希望のお客様には集荷にうかがうサービスも致します。お気軽にお問合せ下さい。

カードの利用も全国OK!!
アメックス JCB VISA UC DC 日本信販 JACS

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

月々¥3,000からのクレジット

どんな時でも安心!! 総合保険付
(但し、1品5万円以上)

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1~6ヶ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

安心のサポートセンター
万が一の場合でもお気軽にご相談してください。

新品代金引換配送もOK!

盗難でも安心総合保険システム!!

※誠に勝手ながら8/8(日)は渋谷店、吉祥寺店、通信販売とも休業させて頂きます。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

※誠に勝手ながら8/8(日)は渋谷店、吉祥寺店、通信販売とも休業させて頂きます。

お電話1本で簡単申込み
03-3463-4455
年中無休
AM10:00〜PM7:00
全国通信販売

便利な配送システム
・配達日指定
・時間帯指定
(午前・午後・夜間)

24時間FAX受付
見積りやお申込み
お問合せなどOK
03-3463-2394

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

分割払いも大歓迎
①2〜60回 均等払
②ボーナス併用
③ボーナス一括
④ボーナスのみの返済(2〜4回払)
⑤組み合せ自由
⑥申込みは当社が代行致します。
ご自宅にいながらの簡単申込みです。

購入後のサポートもお電話1本即、対応いたします。

見積りや当社カタログ請求もお気軽に!! 全国無料にて即送ります。

新品・中古の組み合わせ自由!!

中古 新品 の 組合せ は 自由!

(ベーマガ 8月号)

中古クレジット大歓迎・中古全国通信販売・クレジットカードOK・中古品交換制度・下取り交換OK!

業界最長 中古パソコン永久保証

(メーカー保証内容とは異ります)

業界唯一 ショッピングプロテクト

不注意の事故や盗難でも安心!!
(50,000円以上の品)

永久買取保証

当社でお求めの品はいつでも買取りします。

高価下取

お手持ちの商品を下取りして当社の商品をお求めになれます。
中古も新品もOKです!

分割払いも大歓迎!!

2〜60回の均等分割払い
ボーナス月の併用払い
ボーナス月のみの払い
半年先からの支払スタートもOK!

簡単申込

各社カードも利用できます。
アメックス JCB VISA UC DC 日本信販 JACS

セール商品特価表 7/2以降フェアー期間限定 販売予定特価表

(表の他にも多数在庫あります。)

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
NEC PC-9801N(98Note)	248,000	79,800
NEC PC-9801NC(32ビット98ノート、カラー液晶)	598,000	235,000
NEC PC-9801T/F5(カラーTFT液晶、386SX/20MHz、40メガHDD内蔵)	1,150,000	258,000
NEC PC-98XL2(ダブル)(40メガHDD内蔵)+XL-03付+XL-06付	988,000	158,000
NEC PC-98XLモデル2	575,000	59,800
NEC PC-98XLモデル4(20メガHDD内蔵)	835,000	69,800
NEC PC-9801FA2(FA/U2)	468,000	148,000
NEC PC-9801RA21(32ビット)	498,000	128,000
NEC PC-9801RA5(32ビット、40メガHDD内蔵)	736,000	148,000
NEC PC-9801RX21	338,000	95,800
NEC PC-9801VX21	433,000	85,800
NEC PC-9801VX4(20メガHDD内蔵)	693,000	109,000
NEC PC-9801VX2	433,000	82,800
NEC PC-9801VM11	328,000	79,800
NEC PC-9801VM21	390,000	76,800
NEC PC-9801VM2(別売り256K-RAM¥3,000有り)	415,000	59,800
NEC PC-9801VF2(別売り256K-RAM¥3,000有り)	348,000	29,800
NEC PC-9801M2(別売り512K-RAM¥5,000有り)	415,000	34,800
NEC PC-9801F3(10メガHDD&5"2DD×1)	758,000	24,800
NEC PC-9801F2(別売り512K-RAM¥5,000有り)	398,000	24,800
NEC PC-9801CV21(CRT一体型、FM音源搭載)	355,000	115,000
NEC PC-9801UV11(FM音源搭載)	218,000	69,800
NEC PC-9801UV2(FM音源搭載)	318,000	59,800
NEC PC-9801UF(FM音源搭載)	218,000	79,800
NEC PC-9801UR(3.5"1ドライブ、RAMドライブ)	218,000	79,800
NEC PC-9801UX21(FM音源搭載)	348,000	69,800
NEC PC-9801U2(FM音源搭載)	298,000	25,000
NEC PC-98DO	298,000	79,800
NEC PC-98DO+	278,000	99,800
NEC PC-88VA2(ステレオFM音源内蔵)	298,000	69,800
NEC PC-88VA	298,000	44,800
NEC PC-8801MC2(CD-ROM標準装備)	199,000	44,800
NEC PC-8801MR	238,000	29,800
NEC PC-8801MH	208,000	27,800
NEC PC-8801FA	168,000	22,800
NEC PC-8801FE(家庭用TV(ビデオ入力端子付)に接続できます)	129,000	29,800
NEC PC-8801FE2(家庭用TV(ビデオ入力端子付)に接続できます)	119,000	45,800
NEC PC-8801FH30	168,000	22,000
NEC PC-8801FR30	178,000	19,900
NEC PC-8801FR20	148,000	14,800
NEC PC-8801SR30	258,000	23,800
NEC PC-8801TR(ジャンク品)	――	5,000
エプソン PC-486GR-Super5(2)(i486/50MHz、ハイレゾ標準)	468,000	239,000
エプソン PC-486GF5(GF2)	348,000	128,000
エプソン PC-386G-STD(i386/33MHz、ハイレゾ標準装備)	750,000	228,000
エプソン PC-386NAE1X(ハーモニーセットX)	394,000	155,000
エプソン PC-386NAR2	288,000	158,000
エプソン PC-386NARC2(カラー液晶、グレードアップ可)	598,000	328,000
エプソン PC-386BOOK・L(32ビット、BOOK型)	378,000	98,000
エプソン PC-286LP-STD(プリンター内蔵、液晶モニター付ラップトップ)	298,000	79,800
エプソン PC-286C-STD(PC-Club)	168,000	67,800
東芝 J3100SS-001(ダイナBOOK)	198,000	48,000
東芝 J3100SL-002(16ビットラップトップ、3.5"FD×2)	298,000	25,800
東芝 J3100SL-021(16ビットラップトップ、20メガHDD内蔵)	448,000	39,800
東芝 J3100SX-001(ダイナBOOK286)	258,000	79,800
東芝 J3100SGT-041(32ビットラップトップ、40メガHDD内蔵)	948,000	168,000
東芝 J3100GT-002(ラップトップ、2FDD仕様)	498,000	54,800
東芝 J3100GT-021(ラップトップ、20メガHDD内蔵)	698,000	69,800
東芝 J3100GT-021A(ラップトップ、20メガHDD内蔵)	648,000	79,800
シャープ CZ-600C(X68000)	369,000	67,800
シャープ CZ-601C(X68000AEC)	319,800	69,800
シャープ CZ-602C(X68000Expert)	356,000	89,800

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
シャープ CZ-611C(X68000ACE-HD)	399,800	89,800
シャープ CZ-612C(X68000Expert-HD)	466,000	109,800
シャープ CZ-652C(X68000Pro)	298,000	74,800
シャープ CZ-653C(X68000ProII)	285,000	79,800
シャープ CZ856C(X1ターボII)	178,000	22,800
シャープ CZ-888C(X1ターボZIII、新品限定)	179,800	49,800
富士通 FMR-CARD(990g、8時間作動、新品限定品)	238,000	69,800
富士通 FM-R50HD(20メガHDD内蔵)	620,000	65,000
富士通 FM-R50-NB-1A	238,000	69,800
富士通 FM-R50-NX-1A(32ビット)	258,000	108,000
富士通 FM-R50-NB-1B(親指シフト、FMノートブック)	238,000	69,800
富士通 FM-R50-NX-21(32ビットFMノートブック、新品限定)	258,000	148,000
富士通 FM-R50-NX-21(32ビットFMノートブック)	258,000	118,000
富士通 FM-TOWNSモデル2本体	398,000	64,800
富士通 FM-TOWNSモデル2F本体	378,000	74,800
富士通 FM-TOWNSモデル20F本体	323,000	84,800
富士通 FM-TOWNSモデル2H(40メガHDD内蔵)本体	548,000	109,000
富士通 FM-TOWNSモデル80H(80メガHDD内蔵)本体	623,000	189,000
富士通 FM-TOWNSIIUX20(CRT一体型)本体(新品同様)	288,000	139,000
富士通 FM-TOWNSIIUG20(CRT一体型)本体(新品同様)	268,000	179,000
富士通 FM-TOWNSIIUR20(CRT一体型)本体(新品同様)	288,000	179,000より
富士通 FM-TOWNSIICX20本体(新品同様)	333,000	139,000
富士通 FM-TOWNSIIHR20本体(新品同様)	328,000	179,000より
富士通 FM-New7	99,800	6,800
富士通 FM77AV1	128,000	11,800
富士通 FM77AV40	228,000	24,800
富士通 ファコム9450ΛmkII本体(F9451SS12)	425,000	19,800
富士通 ファコム9450ΛmkII本体(F9451SD12)(20メガHDD内蔵)	625,000	29,800
富士通 ファコム9450ΣmkII本体(F9452SD12A)(20メガHDD内蔵)	790,000	39,800
三菱 マルチ16IV(MP-1655-B20)+MP-205GM(モノクロモニター)	――	29,800
沖電気 IF-800シリーズ各種(本体、CRT他)	――	10,000より
パナソニック FS-A1ST(MSXtorbo-R、ワープロ機能付)	87,800	52,800
パナソニック FS-A1GT(MSXtorbo-R、ワープロ機能付)	99,800	59,800
パナソニック FS-A1WX(MSX2+、3.5"FDD搭載、ワープロソフト付)	69,800	44,800
パナソニック FS-A1F(MSX2、3.5"FDD搭載)	54,800	34,800
パナソニック FS-A1mk2(MSX2)	29,800	18,800
パナソニック FS-A1(MSX2)	29,800	16,800
SONY HB-T7(MSX2、1200ボーモデム内蔵)	59,800	24,800
SONY HB-F1(MSX2)	32,800	16,800
SONY HB-F1XD(MSX2、3.5"FDD搭載)	54,800	34,800
SONY HB-F1XDJ(MSX2+、3.5"FDD搭載)	69,800	44,800
SONY HB-F1XV(MSX2+、3.5"FDD搭載)	69,800	44,800
三洋 PHC-70FD(MSX2+、3.5"FDD搭載)	64,800	37,800
三洋 PHC-70FD2(MSX2+、3.5"FDD×2搭載)	87,800	44,800
ビクター HC-95(MSX2、3.5"FDD×2搭載、スーパーインポーズ機能)	198,000	59,800
各社 MSX、MSX2、MSX2+、MSXturboR 多数	――	大特価
カシオ DK-5500(電子手帳)	29,000	6,800
カシオ DK-5000(電子手帳)	28,000	5,800
カシオ DK-2000(電子手帳)	24,800	3,800
シャープ PA-9550(電子手帳)	59,000	29,800
IBMおよびPC/AT互換 パソコン本体		
IBM PS/V 2405-YW8(i486DX/33MHz 8MB-RAM HDD170MB)	588,000	248,000
IBM PS/2モデル60(8560-041、80286/10MHz、タワー型、3.5"2HC×1&40メガHDD)		49,800
IBM PS/2モデル70(8570-121、80386DX/20MHz、3.5"2HC&120メガHDD)	――	128,000
IBM JX-5(5511-JX5、ジャンク品、ドライブ不良)	398,000	7,800
IBM 5541-J06(3.5"2DD1FD&10メガHDD、80286/8MHz)	――	29,800
IBM 5541-P08(3.5"2HD1FD&20メガHDD、カラー対応、16ビット)	1,015,000	49,800
IBM 5541-P12(3.5"2HD2FD、カラー対応、16ビット)	――	59,800
IBM 5541-P19(3.5"2DD1FD&30メガHDD、カラー対応、16ビット)	――	59,800
IBM 5551-D03(8086/8MHz)	――	9,800
IBM 5551-G06(PS/55モデル5550、10メガHDD、8086/8MHz)	――	.13,800
IBM 5551-K03(5"2DD1FD&10メガHDD、80286/8MHz、カラー対応)	――	15,800
IBM 5551-K08(5"2DD1FD&20メガHDD、80286/8MHz、カラー対応)	――	19,800

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
IBM 5551-T0A(32ビット、80386-20MHz、ドライブ不良、ジャンク品)	――	39,800
IBM 5561-H08(80286/8MHz、20メガHDD、カラー対応)	――	29,800
IBM 5571-T0A(60メガHDD内蔵、3.5"×1、タワー)	――	89,800
IBM 5160(PC/XT、5インチモデル)各種(全品共通特価)	――	2,500より
ゲーム基盤		
コナミ イーアルカンフー	――	9,900
セガ クラッチヒッター	――	25,800
セタ スーパーリアル麻雀PII	――	8,000
ナムコ 源平討魔伝	――	19,800
ワープロ		
NEC PWP-70(文豪ミニ7、9"CRT、3.5"FDD、24ピン印刷)	198,000	35,800
NEC PWP-70RX(文豪ミニ7RX、液晶、128ドットアウトライン、3.5"FDD×2)	198,000	84,800
NEC PWP-50RX(文豪ミニ5RX、液晶、3.5"FDD、アウトライン)	188,000	79,800
富士通 オアシスポケットJ(システム手帳機能内蔵、ポケットサイズ、新品)	128,000	49,800
富士通 オアシスポケットJ(システム手帳機能内蔵、ポケットサイズ)	128,000	38,000
富士通 オアシスポケット2(システム手帳機能内蔵、ポケットサイズ)	99,800	59,800
富士通 オアシス30AXII(J)(3.5"FD×2、56ピン印刷、B4可)	228,000	89,800
富士通 オアシス30AD(S)(親指シフト、携帯ワープロ、3.5"FD)	158,000	45,800
富士通 オアシス30AD-EX(J)(JIS、携帯、3.5"FD、液晶)	168,000	69,800
富士通 オアシス100F(CRT、親指シフト、ビジネス仕様、プリンターセット)	――	59,800
キヤノン キャノワードα250(12"CRT、48ピンカラープリンター、3.5"FD×2)	218,000	69,800
三洋 SWP-M2	――	19,800
東芝 JW-2F(トスワード)	448,000	29,800
東芝 JW-88FX(液晶、56ピン熱転写、3.5"FD)	165,000	59,800
東芝 JW-500(トスワード500、3.5" & 5" & CRT)	――	59,800
松下 FW-U1P353F2(10"CRT、アウトライン64ピン)	153,000	49,800
松下 FW-U1P611(スララスーム、液晶、アウトライン144ピン)	220,000	99,800
松下 FW-U1P609(スララスーム、A3印字可、液晶、3.5"FD)	208,000	89,800
シャープ WD-SD50(液晶モニター、B4印刷、ビジネスワープロ)	398,000	89,800
ハードディスク・フロッピーディスク 等		
緑電子 Little-B4N(40メガHDD、I/F別売)	130,000	18,000
ITEC IT-SS40(40メガHDD、98用SCSI I/F付)	138,000	36,800
コニック AW-P80C(80メガHDD、98用SCSI I/F付)	176,000	44,800
ニューテック NT-100-55NB(100メガHDD、98用SCSI I/F付)	188,000	46,800
ITEC DH-100(100メガHDD、98用SCSI I/F付)	138,000	46,800
緑電子 DOODA A-100(100メガHDD、98用SCSI I/F付)	118,000	46,800
JEF GJ-120(120メガHDD、98用SCSI I/F付)	79,800	47,800
緑電子 GH-200(200メガHDD、98用SCSI I/F付)	158,000	64,800
ICM Cフラット-40(98用汎用スロット内蔵40メガHDD)	88,000	35,800
NEC PC9801FA-35&FA-02(FA.FS.FX用40メガHDD&I/F)	130,000	39,800
キャラベル AV-200FS/P(98ファイルスロット用200メガHDD、SCSI I/F付、新品)	158,000	79,800
アクセル AHD-1040-1(98VM11.ES2等内蔵100メガHDD)	148,000	29,800
日本テクサ RAS-HC120S(98RA21、RS21、DA、DS、DX用内蔵120メガSCSI-HDD)	198,000	46,800
キャラベル AV-130LR(98RA21、RS21、DA、DS、DX用内蔵130メガSCSI-HDD)	214,000	49,800
NEC PC-9801NS/E-34(98NS/E.T.NC用20メガHDD)	100,000	27,800
NEC PC-9801NS/E-35(98NS/E.T.NC用40メガHDD)	140,000	37,800
ロジテック LHD-NS40(98NS/E.T.NC用40メガHDD)	94,800	34,800
日本テクサ TR-NE40(98NS/E.T.NC用40メガHDD)	98,000	34,800
キャラベル AV-125SXE(98NS/E.T.NC用内蔵125メガHDD)	138,000	45,800
TEAC PH-130(98NS/E.T.NC用内蔵130メガHDD)	128,000	49,800
NEC PC98XLダブル-31(XLダブル専用40メガハードディスク)	327,000	29,800
NEC PC98H81(8"2D 1ドライブ+10メガハードディスク)	530,000	22,800
エース電子 AH-80AR(PC386NAE/NAR用内蔵80メガHDD)	――	48,000
システムサコム HD-45T(モッキンバード、FMタウンズ対応40メガハードディスク)	180,000	45,800
富士通 FMHD-0401G(FMタウンズ対応40メガハードディスク)	238,000	49,800
ICM MT-4045(40メガストリーマー)	250,000	12,800
ICM MO-7616(5インチ光磁気ディスク、300メガ)	498,000	128,000
NEC PC9881(8"2D 2ドライブ)	388,000	15,800
NEC PC8831-MW(PC88シリーズ用5"2HD×2ドライブ)	138,000	19,800
NEC CD-ROM2システム(PCエンジン用CD-ROMドライブ+I/Fセット)	57,800	22,800
シャープ CZ-6FD5(X68用5インチ2HD2ドライブFDD)	99,800	49,800
ランド LDS-3W(98用外付け3.5"×2ドライブ)	92,000	29,800
ランド LDS-5UV(98用外付け5インチ1ドライブFDD)	78,000	32,800

中古パソコン3大メリット

かしこい人は中古パソコンを選ぶ!!

①とにかく安い! 同じ予算で、より良い商品が買えます。または購入予定の機種を中古で買えば残ったお金でソフトなどが買えます!

②買い換えや売却にも断然有利! 新品を買うと、箱を開けたその日から中古になってしまいます。中古ならば、最初っから中古のまま! つまり、新品を買っても、中古を買っても、あなたが売るときは同じ中古。損が少なく手放すことができます。

③万全のアフターサービス 中古だって、点検は万全です。㈱日本マイコン流通センターでは細部にわたる検査を行い、完璧な中古品を販売いたします。もちろん保証書もついてます。¥50,000以上の品には盗難や事故の故障にも対応する「パソコン総合保険」にも加入できます。

中古パソコン 月々¥3,000より

商品まとめてクレジットOK! 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
2回から60回まで

● 全品リフレッシュ
● 検査済メーカータイアップ保障で安心
● 新品と組合せOK!
● 夏・冬ボーナス2回払いOK!
● ボーナス月のみの支払もOK! (ボーナス4回払、6回払)
● ボーナス一括払いOK!

業界初のショッピングプロテクト

1. 今、当社でお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付きます。(但し、1商品¥50,000以上のものに限り1商品ごとに保険が付きます。
2. 1商品¥50,000未満の物でも保険料をお支払い頂ければ同様の保険に加入が出来ます。
3. 総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故、取扱上の不注意などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
4. 保証と補償の違いについて
   4-1) 総合保険による「補償」は上記3の内容によります。
   4-2) 保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

お送り頂く当社の住所のご案内

現金書留や見積依頼、クレジット用紙のご返送、および申込書は、
〒150 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷公園通り事務センター

下取り品や修理申込品などの商品は、
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
㈱日本マイコン流通センター
渋谷駅前パソコンSHOPへ、お送り下さい。
なお電話はすべて03(3463)4455(大代表)でOK!

※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告 1P目をごらん下さい。

※通信販売のお客様は渋谷店へお電話下さい。

自由な配送システム

- 配達日の指定OK
- 土、日、祝日配達OK
- 夜間配達OK

代金引換配送もOK!

商品お届け時にドライバーへ代金をお支払い頂くシステムです。（若干の手数料必要）

パソコン通信 無料加入＆無料使用

只今、当社でお求めのお客様には、話題のパソコン通信へ無料加入および無料使用が可能なサービスを実施中です。もちろんフリーウェアソフトやチャット、メールなど楽しむことが出来ます。

高価買取・下取フェアー中!!

あなたのお持ちのパソコンを高価にて買取り致します（8/14まで）

今が買い換えのチャンス!!

- ご希望のお客様には集荷にうかがうサービスも致します。お気軽にお問い合わせ下さい。

中古在庫数日本一！ 安心のアフターサービス

新装オープン超特価激安フェアー限定品（当店推奨品）

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
SONY HBD-F1(MSX2用外付け3.5″FDDドライブ)	36,800	28,800
漢字プリンター		
NEC PC-8825(80桁、24ピン、熱転写)	176,000	12,800
NEC PC-PR201/80A(136桁、24ピン、カラードット、アウトラインフォント)	275,000	85,800
NEC PC-PR201/60(136桁、24ピン、カラードット)	135,000	59,800
NEC PC-PR201H2(136桁、24ピン、カラードット)	245,000	45,800
NEC PC-PR201(136桁、24ピン、ドット)	298,000	34,800
NEC PC-PR101F2(80桁、24、ドット)	138,000	34,800
NEC PC-PR101F(80桁、24、ドット)&シートフィーダー付	158,000	34,800
NEC PC-PR101F(80桁、24、ドット)	158,000	29,800
NEC PC-PR101L(80桁、24、ドット)	158,000	29,800
NEC PC-PR150VH(80桁、48ピン、カラー熱転写)	99,800	44,800
NEC PC-PR150H(80桁、48ピン、カラー熱転写)	84,800	38,800
NEC PC-PR406HS(80桁、24ピン、カラー熱転写、スキャナー機能付)	138,000	59,800
NEC PC-PR406M(24ピン、熱転写)	59,800	29,800
NEC PC-PR405(24ピン、熱転写)	69,800	19,800
NEC NM-9300(80桁、24ピン、ドット)	253,000	19,800
NEC NM-9900(136桁、24ピン、カラードット)	298,000	39,800
NEC N-5154-32(N5200シリーズ用)	128,000	12,800
NEC N-5263-20(N5200シリーズ用)	――	15,800
NEC N-5263-25A(N5200シリーズ用)	――	19,800
NEC N-5263-26(N5200シリーズ用)	――	24,800
富士通 OAPR-101(オアシス用、24ピン、熱転写、A4縦)	45,000	24,800
富士通 FMPR-201(24ピン、熱転写)	――	28,800
富士通 FMPR-302A(80桁、24ピン、ドット)	128,000	25,800
富士通 FMPR-351(136桁、24ピン、ドット、トラクター標準装備)	250,000	32,800
富士通 MB-27410B(136桁、24ピン、ドット)	300,000	32,800
富士通 MB-27411(80桁、24ピン、ドット)	198,000	19,800
富士通 MB-27411E(80桁、24ピン、ドット)	170,000	22,800
富士通 FMPR204B(80桁、24ピン、カラー熱転写)	80,000	27,800
富士通 FMPR353A(136桁、24ピン、ドット)	138,000	35,800
富士通 F6163-T1(オアシス30AD-EX使用可能、48ピン熱転写)	70,000	34,800
富士通 F9454L5(FACOM9450シリーズ用)	――	24,800
富士通 FP-110FN(A4、24ピン、熱転写、PC or FM用)	49,800	25,800
日本REM PR-B400(136桁、カラー、24ピン、ドット)	98,000	48,000
日本REM PR-40T(タウンズ用136桁、カラードット)	120,000	39,800
シャープ CZ-8PG1(80桁、24ピン、カラードット)	138,000	59,800
シャープ CZ-8PC1(80桁、24ピン、カラー熱転写)	69,800	27,800
シャープ CZ-8PC3(80桁、24ピン、カラー熱転写)	65,800	29,800
シャープ CZ-8PC4(80桁、48ピン、カラー熱転写、新品限定)	99,800	42,800
シャープ CZ-8PC5(80桁、48ピン、カラー熱転写)	96,800	47,800
シャープ CZ-8PC5(80桁、48ピン、カラー熱転写、新品限定)	96,800	49,800
シャープ CZ-8PK2(80桁、9ピン、ドット)	128,000	9,800
シャープ CZ-8PK6(136桁、24ピン、ドット)	159,000	37,800
シャープ MZ-1P02(80桁、ドット)	138,000	15,800
横河 HP-505J(A4インクジェット、300DPI、インクジェット)	99,800	59,800
エプソン LP-3000(300dpi、A4レーザープリンター)	254,000	98,000
エプソン IP-130K(136桁、インクジェット)	520,000	19,800
エプソン HG2000PC(136桁、24ピン、インクジェット、ESC/P24-J83)	198,000	59,800
エプソン HG2500(136桁、24ピン、インクジェット)	248,000	39,800
エプソン AP-900PC(80桁、48ピン、カラー、熱転写)	94,800	38,800
エプソン AP-1000MAC(EPSON-LINK付属、カラー熱転写)	116,000	64,800
エプソン VP-85K(80桁、24ピン、ドット)	118,000	29,800
エプソン VP-135EX/PC(136桁、24ピン、ドット)	102,000	45,800
エプソン VP-900PC(80桁、24ピン、カラードット)	128,000	45,800
エプソン VP-1500PC(136桁、24ピン、ドット)	138,000	49,800
エプソン VP-2000PC(136桁、24ピン、カラードット)	158,000	52,800
エプソン XP-2000PC(136桁、48ピン、ドット、新品限定)	198,000	129,000
キヤノン LBP-B406(PCモデル、B4レーザープリンター)	598,000	99,800
キヤノン LBP-8IIAJ-2(B4レーザープリンター)	1,320,000	34,800
キヤノン BJ-10V(A4、バブルジェット式、360ドット/インチ)	74,800	34,800
キヤノン BJ-130J(136桁、バブルジェット式)	198,000	69,800
スター AR-2400(136桁、24ピン、ドット)	188,000	34,800
スター AR-2410(80桁、24ピン、ドット)	114,000	34,800
スター BR-2415(136桁、24ピン、ドット)	94,800	46,800
ブラザー M1024IIF(FM用、80桁、24ピン、ドット)	99,800	24,800
ブラザー M1024IIP/X(PC用、80桁、24ピン、ドット)	99,800	29,800
スター AR-2400(136桁、24ピン、ドット)	188,000	34,800
スター AR-2410(80桁、24ピン、ドット)	114,000	34,800
スター BR-2415(136桁、24ピン、ドット)	94,800	44,800
スター JR-200CL(136桁、24×48ピン、カラードット、2書体)	134,800	59,800
精工舎 SL-80MK(80桁、24ピン、ドット、PR101準拠)	118,000	14,800
精工舎 GP-550E(80桁、9ピン、18ドット印刷)	119,800	7,500
東芝 PA-7260(パソピア用、136桁、16ドット)	193,000	15,800
東芝 PWS-5266A(J3100用パーソナルプリンター)	58,000	25,800
東芝 PWS-5267A(ダイナブックデュアルモードプリンター2)	138,000	37,800
東芝 PWS-5268A(ダイナブックデュアルモードプリンター3)	168,000	45,800
東芝 PWS-5271A(ダイナブックシリーズ用熱転写)	58,000	32,800
東芝 PR-48(J31DPR02)(48ピン、熱転写)	69,800	36,800
東芝 PR-48(J31DPR02)(48ピン、熱転写、新品在庫1台限定)	69,800	48,800
カシオ LCS-2400 TYPE 60(B4レーザープリンター、PC対応)	1,200,000	29,800
カシオ MW-24(MSXシリーズ用24ピン、ワープロプリンター)	39,800	21,800
IBM 5513-100(JX用、感熱プリンター)	45,000	9,800
IBM 5553-B01(PS/55(16ビット)シリーズ用)	――	26,800
IBM 5553-B02(PS/55(32/16ビット)シリーズ用)	280,000	36,800
IBM 5577-B01(PS/55(16ビット)シリーズ用、24ドットビジネスプリンター)	――	55,800
三洋 PR-H130AX(AX用、136桁、高速漢字)	250,000	39,800
パナソニック FS-PC1(48ピン、カラー熱転写)	59,800	39,800
パナソニック FS-PK1(24ピン、熱転写)	42,800	24,800
パナソニック FS-PW1(ワープロプリンター、熱転写)	49,800	26,800
SONY HBP-F1	49,800	25,800
SONY HBP-F1C(B4縦、24ピン、カラー熱転写、MSX用)	49,800	27,800
渡辺測器 MP-1000(マイプロットII、A3版プロッタプリンタ、本体のみ)	148,000	24,800
プリンター		
NEC PC-8024	148,000	9,800
NEC PC-VC101(カラービデオプリンター、新品同様)	198,000	59,800
NEC PC-PR801(フルカラーイメージプリンター、新品同様)	490,000	198,000
エプソン RP-80II(80桁、9ピン、ドット)	89,800	6,800
エプソン SP-80(80桁、9ピン、ドット)	56,800	6,800
エプソン FP-80(80桁、9ピン、ドット)	153,800	7,800
エプソン MP-100(136桁、8ピン、ドット)	189,000	5,000
シャープ CZ-8PD2R(80桁、9ピン、ドット)	79,800	8,800
シャープ MZ-1P02(MZシリーズ用、80桁、ドット)	138,000	9,800
シャープ CE-140P(PC1360一体型、7色カラー)	43,000	7,800
ブラザー M-1009(ドット、FM用)	49,800	6,800
スター G-10XPII(80桁、ドット)	74,800	5,800
精工舎 GP-250(A4、ドット)	69,800	3,800
精工舎 GP-700M(80桁、カラードット)	79,800	6,800
日立 MP-1041A(80桁、ドット)	――	3,800
日立 PD-400(B16EXII用、136桁漢字ドット)	258,000	29,800
ディスプレイ		
NEC PC-KD854(4000文字、アナログ、0.39)	89,800	39,800
NEC PC-KD863S(4000文字、アナログ、0.39、スピーカー&チルト台付)	118,000	45,800
NEC N-5913L(4000文字、アナログ&デジタル、チルト台付)	138,000	39,800
NEC N-5911(4000文字、モノクロ)	65,000	14,800
エプソン CR-5500(ハイレゾ対応)	168,000	69,800
エプソン CR-5500(ハイレゾ対応、新品超特価品)	168,000	79,800
各社 4000文字対応、デジタルカラーCRT(全品均一特価)	――	17,800
各社 2000文字対応、デジタルカラーCRT(全品均一特価)	――	11,800
SONY CPD-1403(PC/AT用 14″0.38ピッチ)	125,000	24,800
富士通 FM-DPC431(FMR用デジタル、0.39、640×400)	89,800	12,800
富士通 FM-DPC432(FMR用デジタル、0.31、640×400)	128,000	15,000
富士通 FMD-PC231D(4000文字、デュアルスキャン)	89,800	32,800
IBM 5550シリーズ用モノクロ12″モニター各種	――	10,000より
IBM 5555-B06(PS/55用15″イエローモニター)	70,000	22,800
その他の周辺機器		
各社 2400ボーパソコン通信モデム	――	9,800より
各社 1200ボーパソコン通信モデム	――	4,800より
NEC SP-2400FAST(2400ボー/半二重、銀行やネットワーク等の接続用)	148,000	7,800
NEC PC-9801FA-01(98FA用内蔵2メガRAM)	45,000	12,800
NEC PC-8801-11(PC88用FM音源ボード)	19,800	4,800
NEC PC-8801-30(88シリーズ用CD-ROMドライブ)	30,300	9,900
NEC PC-8801-31(88シリーズ用CD-ROM I/F)	34,800	9,900
NEC PC-9801-10(PC9801/E用漢字ROM)	30,000	8,800
NEC PC-9873L(タッチスクリーン)	50,000	14,800
NEC PC9801LV-08(98LV用拡張BOX)	98,000	58,800
NEC PC9801LV-07(98LV用拡張アダプター)	12,000	7,000
NEC PC-98LT-05K(98LT用キャリングケース)	19,500	3,900
NEC PC-9861(RS232C増設ボード)	50,000	6,800
シャープ CZ-6BM1(X68用MIDI I/F)	26,800	12,800
シャープ JX-40(A4、256階調、A4スキャナー)	298,000	148,000
シャープ CZ-8EB3(X1シリーズ用拡張BOX、新品限定)	33,800	9,800
富士通 F6166IS1(オアシス30用ハンディスキャナー)	36,000	16,800
IBM IBM6329(PS/55用A4スキャナー)	――	25,000
ユニテック電子 GX-22(4メガプリンターバッファー)	――	19,800
カシオ CP-100(ハンディコピー)	――	7,800
富士通 FM50NSM128(FMノートブック用ICメモリーカード)	20,000	9,800
富士通 FMSC-201G(26万色ハンディカラースキャナー)	89,800	44,800
富士通 FMT-351(80387数値演算プロセッサー)	120,000	19,800
東芝 JWT-2094D(ルポワープロ通信セット、新品限定)	45,000	19,800
東芝 JWX-2093C(ルポ95シリーズ用自動給紙装置、新品限定)	20,000	9,800
東芝 JWX-2099A(ルポ用外部プリンター接続ケーブル、新品限定)	6,000	3,000
東芝 JWX2093B(ルポ用シートフィーダー)	10,000	5,800
各社 PC98用汎用1メガRAM	――	4,800より
各社 PC98用汎用2メガRAM	――	7,800より
各社 PC98用汎用4メガRAM	――	12,800より
インテルジャパン 80487SXコプロ(新品限定)	82,000	47,800
I/O PIO-31SS-1MA(ダイナブック用1メガRAMカード)	31,000	7,800
各社 各種RAMボード及びコプロ	――	大特価
IBM 各種ボード、周辺機器など	――	処分特価
沖電気 各種ボード、周辺機器など	――	処分特価

★中古商品は商品在庫や価格の変動が多いので、必ず、お電話で在庫と価格を確認し〔ご注文〕をお願い致します。また、在庫切れの商品につきましては、〔予約申込〕もお受け致しております。

高価買取・高価下取フェアー!!

あなたのお持ちのパソコンを高価にて引き取ります。

今がチャンス!

- ご希望のお客様には集荷にうかがうサービスも致します。お気軽にお問合せ下さい。

カードの利用も全国OK!!

アメックス JCB VISA UC DC 日本信販 JACS

パソコンなんでも下取中

あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

月々￥3,000からのクレジット

どんな時でも安心!! 総合保険付（但し、1品5万円以上）

永久買取保証

当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済

1～6ヶ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

安心のサポートセンター

万が一の場合でもお気軽にご相談してください。

中古品代金引換配送もOK!

店内の品全て売ります

※誠に勝手ながら8／8(日)は渋谷店、吉祥寺店、通信販売とも休業させて頂きます。

全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00～PM7:00

通信販売受付センター 日本マイコン流通センター **03(3463)4455**（ヨシココ）

大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901／仙台受付 022(261)0929

★ご好評をいただき電話がつながりにくくなっています。PM2:00～PM6:00が比較的つながりやすい時間帯です。

通信販売 送金先

大和銀行 渋谷支店㊣6400197
住友銀行 渋谷東口支店㊣1133110
第一勧業銀行 渋谷支店㊣2870068
あさひ銀行 渋谷支店㊣451454
さくら銀行 渋谷支店㊣5546936
郵便振込口座 東京6-168261
●口座名義／㈱日本マイコン流通センター

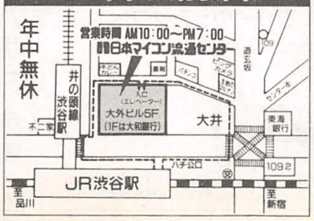
24時間FAX受付中 申込み、見積依頼、在庫の問合せなど………24時間FAX受付
FAX.03-3463-2394へお気軽にどうぞ! お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

㈱日本マイコン流通センター 渋谷店

年中無休（AM10:00～PM7:00）

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階
☎03(3463)4455
FAX.03(3463)2394

渋谷駅前店



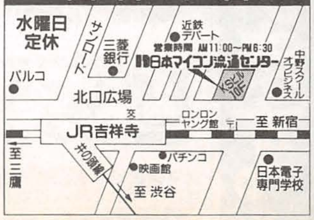
※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告1P目をごらん下さい。

㈱日本マイコン流通センター 吉祥寺店

毎週水曜日定休（AM11:00～PM6:30）

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-31-11 KSビル10階
お電話でのお問い合せは 03-3463-4455へお願いします。

吉祥寺店



※通信販売のお客様は渋谷店へお電話下さい。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

FUJITSU FM TOWNS 電脳特売セール!! プレゼント多数あり

ディスカウント

※誠に勝手ながら8/8(日)は渋谷店、吉祥寺店、通信販売とも休業させて頂きます。

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

月々¥3,000からのクレジット

分割払いも大歓迎!!
① 2〜60回均等
② ボーナス併用
③ ボーナス一括
④ ボーナスのみの返済(2〜4回)
⑤ 組合せ自由
⑥ 申込みは当社が代行致します。ご自宅にいながらの簡単申込みです。

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

便利な配送システム
● 配送日指定
● 時間帯指定(午前・午後・夜間)

24時間FAX受付
見積やお申込みお問合せなどOK
03-3463-2394

どんな時でも安心!! 総合保険付き

スキップ返済
1〜6ヶ月後よりの支払い開始の指定ができます。

FM TOWNSは、故障の際、サービスマンがうかがいます。

新品 FM-TOWNSII モデル HR CX



新品 FM-TOWNSII モデル UR UX



B-F11 FMタウンズII HR20 激安ゲームセット

	税別定価
FMタウンズII HR20(本体)	¥328,000
FMT-KB107(10キー付JISキーボード)	¥30,000
FMT-DP5351(専用高解像度モニター)	¥89,800
ドラキュラ伯爵(Hなアドベンチャー)	¥7,800
マイクロコズム(本格派フラクタルアクションゲーム)	¥9,800
信長の野望 覇王伝(戦国シミュレーション)	¥14,800
スーパーリアル麻雀PII&PIII	¥11,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
観月ありさグッズ	プレゼント品
税別定価合計	¥510,000

電脳フェアー特価 ¥??8,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥15,659	¥15,200
30回	¥15,036	¥12,500
36回	¥13,779	¥10,700
60回	¥12,351	¥7,100

クレジット表は、消費税込の価格です

B-F12 FMタウンズII HR20 激安ゲーム&ワープロセット

39%引

	税別定価
FMタウンズII HR20(本体)	¥328,000
FMT-KB107(10キー付JISキーボード)	¥30,000
FMT-DP5351(専用高解像度モニター)	¥89,800
FP-110FN(A4熱転写プリンター)	¥49,800
FMタウンズ用プリンターケーブル	¥6,800
バース170N/FX(170メガハードディスク)	¥99,800
クレヨナージュ(ハオパーワープロソフト)	¥42,000
ドラキュラ伯爵(Hなアドベンチャー)	¥7,800
マイクロコズム(本格派フラクタルアクションゲーム)	¥9,800
信長の野望 覇王伝(戦国シミュレーション)	¥14,800
スーパーリアル麻雀PII&PIII	¥11,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
観月ありさグッズ	プレゼント品
税別定価合計	¥708,400

電脳フェアー特価 ¥422,200

回数	1回目	2回目以降
18回	¥29,196	¥27,700
24回	¥22,991	¥21,500
36回	¥18,105	¥15,200
60回	¥15,087	¥10,100

クレジット表は、消費税込の価格です

B-F13 FMタウンズII HR20 中古激安ゲームセット

45%引

	税別定価
FMタウンズII HR20(本体、本体のみ中古)	¥328,000
FMT-KB101A(JISキーボード)	¥10,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
マイクロコズム(本格派フラクタルアクションゲーム)	¥9,800
信長の野望 覇王伝(戦国シミュレーション)	¥14,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
観月ありさグッズ	プレゼント品
税別定価合計	¥450,400

電脳フェアー特価 ¥244,500

回数	1回目	2回目以降
20回	¥15,347	¥14,700
24回	¥14,484	¥12,400
36回	¥10,571	¥8,800
60回	¥11,628	¥5,800

クレジット表は、消費税込の価格です

B-F14 FMタウンズII CX20 激安ゲームセット

	税別定価
FMタウンズII CX20(本体)	¥333,000
FMT-KB107(10キー付JISキーボード)	¥30,000
FMT-DP533(チルト台付専用モニター)	¥69,800
マイクロコズム(本格派フラクタルアクションゲーム)	¥9,800
エターナム(SFコメディAVG)	¥10,800
スーパーリアル麻雀PII&PIII	¥11,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
観月ありさグッズ	プレゼント品
税別定価合計	¥483,200

電脳フェアー特価 ¥2??,800

回数	1回目	2回目以降
20回	¥15,014	¥14,800
24回	¥13,777	¥12,500
36回	¥12,265	¥8,800
60回	¥7,609	¥5,900

クレジット表は、消費税込の価格です

B-F15 FMタウンズII UR20 激安ゲームセット

	税別定価
FMタウンズII UR20(CRT一体型本体)	¥288,000
FMT-KB101A(JISキーボード)	¥10,000
ドラキュラ伯爵(Hなアドベンチャー)	¥7,800
マイクロコズム(本格派フラクタルアクションゲーム)	¥9,800
信長の野望 覇王伝(戦国シミュレーション)	¥14,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
観月ありさグッズ	プレゼント品
税別定価合計	¥348,400

電脳フェアー特価 ¥2?4,800

回数	1回目	2回目以降
24回	¥13,337	¥11,400
30回	¥12,199	¥9,400
36回	¥9,403	¥8,100
60回	¥6,719	¥5,400

クレジット表は、消費税込の価格です

B-F16 FMタウンズII UR20 激安ハードディスクセット

	税別定価
FMタウンズII UR20(CRT一体型本体)	¥288,000
FMT-KB107(10キー付JISキーボード)	¥30,000
バース170N/FX(170メガハードディスク)	¥99,800
ドラキュラ伯爵(Hなアドベンチャー)	¥7,800
マイクロコズム(本格派フラクタルアクションゲーム)	¥9,800
信長の野望 覇王伝(戦国シミュレーション)	¥14,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
観月ありさグッズ	プレゼント品
税別定価合計	¥468,200

電脳フェアー特価 ¥?97,600

回数	1回目	2回目以降
18回	¥21,007	¥19,500
30回	¥14,529	¥12,500
36回	¥13,258	¥10,700
60回	¥11,772	¥7,100

クレジット表は、消費税込の価格です

B-F17 FMタウンズII UX20 激安ゲームセット

	税別定価
FMタウンズII UX20(CRT一体型本体)	¥288,000
FMT-KB101A(JISキーボード)	¥10,000
ドラキュラ伯爵(Hなアドベンチャー)	¥7,800
マイクロコズム(本格派フラクタルアクションゲーム)	¥9,800
信長の野望 覇王伝(戦国シミュレーション)	¥14,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
観月ありさグッズ	プレゼント品
税別定価合計	¥348,400

電脳フェアー特価 ¥?74,800

回数	1回目	2回目以降
24回	¥9,552	¥8,900
30回	¥9,754	¥7,300
36回	¥7,256	¥6,300
60回	¥5,162	¥4,200

クレジット表は、消費税込の価格です

B-F18 FMタウンズII UX20 中古激安セット

52%引

	税別定価
FMタウンズII UX20(CRT一体型本体 本体のみ中古)	¥288,000
FMT-KB101A(JISキーボード)	¥10,000
マイクロコズム(本格派フラクタルアクションゲーム)	¥9,800
信長の野望 覇王伝(戦国シミュレーション)	¥14,800
ブランクディスケット(10枚)	¥18,000
観月ありさグッズ	プレゼント品
税別定価合計	¥340,600

電脳フェアー特価 ¥158,700

回数	1回目	2回目以降
15回	¥13,094	¥12,200
20回	¥10,749	¥9,500
36回	¥7,278	¥5,700
60回	¥5,463	¥3,800

クレジット表は、消費税込の価格です

パソコンデスク又は、キーボードカバー&フリーウェアソフトプレゼント!

FM-TOWNS用 170メガハードディスク

バース170N/FX 超お買得品



特価 ¥59,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥11,098	¥10,900
10回	¥7,145	¥6,700
20回	¥3,665	¥3,600

クレジット表は、消費税込の価格です

● タウンスには大容量ハードティスク!
● 170メガかなんと ¥59,800
● タウンス用SCSI接続ケーフル付
● 接続や使用方法など無料てサポート!

中古 FM-TOWNS

モデル2	¥398,000の品	→ ¥59,800
モデル2F	¥378,000の品	→ ¥69,800
モデル20F	¥323,000の品	→ ¥79,800
モデル2H	¥548,000の品	→ ¥99,800
モデル80H	¥623,000の品	→ ¥168,000
モデルCX20(新品同様)	¥333,000の品	→ ¥139,000
モデルHG20(新品同様)	¥303,000の品	→ ¥159,000
モデルHR20(新品同様)	¥328,000の品	→ ¥166,000
モデルUX20(新品同様)	¥288,000の品	→ ¥130,000
モデルUG20(新品同様)	¥268,000の品	→ ¥170,000
モデルUR20(新品同様)	¥288,000の品	→ ¥180,000

FMタウンズ用 周辺機器

メーカー	商品名	定価(円)	特価(円)
ハードディスク/MO			
アルトス	バース120N/FX(120メガ、SCSI、買得品)	79,800	45,800
アルトス	バース170N/FX(170メガ、SCSI、買得品)	108,000	59,800
エレコム	EHF-210EX(210メガ、SCSI)	138,000	79,800
ロジテック	LMO-330FX(光磁気(MO)ディスク)	178,000	138,000
ロジテック	LMO-330FX用SCSIケーブル	8,000	6,400
漢字プリンター			
富士通アイソ	ジョイライター FP-110FN(限定特価品)	49,800	27,800
富士通アイソ	ジョイライター FP-150FX(80桁、48ドット、熱転写)	59,800	39,800
日本REM	PR-41T(FMタウンズ用136桁、24ピンドット式)	110,000	49,800
富士通	FM-PR204B	80,000	41,800
富士通	FMJP-101G(80桁インクジェット)	79,800	59,800
N/B	FMタウンズ用プリンターケーブル	6,800	3,000
増設RAMボード			
各社	2MB増設RAM	――	7,500より
各社	4MB増設RAM	――	14,000より
各社	8MB増設RAM	――	27,000より
I/Oデータ	JDS-1MNE(タウンズIIシリーズ用1MBSRAMカード)	34,000	26,800
モデム			
アイワ	PV-P24(2400ボーモデム)	22,000	17,800
日成電機	FM9624(2400ボーモデム&GIII FAX機能)	59,800	47,800
沖電機	PC-LINK296SX(9600ボーモデム、限定特価品)	59,800	39,800
アイワ	PV-AF144V5(14400ボーモデム&GIII FAX機能)	64,800	49,900
その他の周辺機器			
富士通	FMT-361(ODP)&Windows3.1限定特価セット	108,600	59,800
富士通	FMT-KB501(テンキーボード)	12,000	9,900
富士通	FMT-SP201(アンプ内蔵ステレオスピーカー)	13,800	11,000
富士通	FMT-414(ビデオプロセッサーカード)	198,000	148,000
富士通	FMT-412A(ビデオカードII)	40,000	29,800
富士通	FMT-417(ビデオ出力ユニット)	59,800	47,800
富士通	FMT-TU101(TVチューナーユニット)	39,800	29,800
富士通	FMT-416(TVチューナーカード、限定)	38,800	19,800
富士通	FMT-121(SCSIカード)	30,000	24,800
富士通	FMT-402(MIDIカード)	35,000	24,800
富士通	FMT-403(MIDI音源カード)	72,800	55,000
日成電機	MCP-35(i387互換コプロ)	58,000	45,800
システムサコム	MC-P12T(MIDIカード)	19,800	16,800
人気ソフト			
富士通	ホームスタジオ(ビデオ編集ソフト)	12,800	10,300
ユニティ	アニボックス(英検合格教育ソフト)	18,000	14,400
富士通	日本語MS-DOS V5.0 L22 基本セット	12,800	10,300
富士通	日本語MS-DOS V3.1 L36 基本セット	9,800	7,800
富士通	ライブ・アニメーション(アニメーション作成ソフト)	49,800	39,800
富士通	ライブ・ムービー(デジタル動画作成ソフト)	49,800	39,800
富士通	Towns V-NET(パソコン通信ソフト)	18,000	14,400
富士通	Air Warrior(通信対戦フライトゲーム)	7,800	6,200
富士通	Habitat V2.1(ビジュアル通信ソフト)	6,800	5,400
日本システム	TEATA(動画の録再編集ソフト)	6,800	6,200
アートディンク	トキオ(街づくりシミュレーション)	12,800	10,300
アモルファス	メニーカラーズ(カラーグラフィックエディターソフト)	9,800	7,900
富士通	ミュージックマシーン(MIDI対応ミュージックソフト)	9,800	7,900
データウエスト	シャムハト(3Dアドベンチャーゲーム)	12,800	10,300
シュールドWAVE	電脳少女REJECTION(人気ロールプレイング)	12,800	10,300
富士通	スーパーリアル麻雀PII&PIII(チョットHな麻雀ゲーム)	11,800	9,400

下取セール同時実施!!

下取品 \ 購入品	HR20	UR20	UX20
モデル2	¥141,000 ¥4,900×36	¥155,000 ¥5,400×36	¥105,000 ¥3,600×36
モデル2F	¥126,000 ¥4,400×36	¥140,000 ¥4,900×36	¥90,000 ¥3,100×36
モデル20F	¥121,000 ¥4,200×36	¥135,000 ¥4,700×36	¥85,000 ¥2,900×36
CX20	¥111,000 ¥3,900×36	¥125,000 ¥4,300×36	¥75,000 ¥2,600×36
UX20	¥96,000 ¥3,300×36	¥110,000 ¥3,800×36	
PC-9801RX21	¥116,000 ¥4,000×36	¥130,000 ¥4,500×36	¥80,000 ¥2,800×36
PC-9801DX2	¥116,000 ¥4,000×36	¥130,000 ¥4,500×36	¥80,000 ¥2,800×36
PC-9801RA21	¥91,000 ¥3,100×36	¥105,000 ¥3,600×36	¥55,000 ¥1,900×36
PC-9801DA2	¥86,000 ¥3,000×36	¥100,000 ¥3,500×36	¥50,000 ¥1,700×36
下取機種	差額(税別) クレジット例(税込)	差額(税別) クレジット例(税込)	差額(税別) クレジット例(税込)

当社だけの特典がたくさん!! 買うならやっぱり日本マイコン流通センター

① 安心の総合保険付(もちろん通常の保証も付いてます。)



通常保証では上記の場合は有料になりますが、当社では全て無料です!!

② プレゼント品(ただしB-F18のセットにはプレゼント品はつきません)

机 又は キーボードカバー & フリーウェアソフト



HR、UR、UG、UXシリーズのセットをお求めの方は机の代わりにFMT-416(チューナーカード)定価¥38,000をプレゼントすることも可能てす

③ 初期不良は即、無料交換
④ 故障の際も富士通サービスマンがご自宅へうかがいます。
⑤ パソコン通信無料入会&無料使用申込み特典
⑥ FM-TOWNSグッズ多数プレゼント
⑦ 永久買取保証
⑧ 購入後も完全サポート
⑨ フェアー等優先ご招待

※通信販売の詳しいお申し込み方法は当社広告1P目をごらん下さい。

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

中古部品、周辺機器 大放出!!(¥0~)

日本マイコン流通センターの倉庫にねむっている各社商品を究極特価で販売

5/20現在の在庫です。売りつくし特価はお気軽にお問合せ下さい。

※誠に勝手ながら8/8日は渋谷店、吉祥寺店、通信販売とも休業させて頂きます。

メーカー・商品名	究極特価(円)
パソコン本体	
IBM 5160-086	3,000より
中古 IBM 5160-089	3,000より
中古 IBM 5541-J06	3,000より
中古 IBM 5551-D03(IBM本体)	5,000より
中古 IBM 5551-G06	5,000より
中古 IBM 5551-K03	5,000より
中古 IBM 5551-T0A(故障品)	5,000より
中古 IBM 5553-B01	5,000より
中古 IBM 5561-H99	5,000より
中古 NEC N5261-11B	5,000より
中古 NEC N5261-24	5,000より
中古 NEC N5261-27	5,000より
中古 NEC PC-8001(ジャンク)	1,000より
中古 SONY IN-5000(AIノート)	9,800より
中古 沖 IF800RX110H(IF82002)	5,000より
中古 沖 IF80320	5,000より
中古 沖 IF82040	5,000より
中古 三菱 GA-820R	5,000より
中古 三菱 MP-1655-B20	5,000より
各種モニター	
中古 KS14R201S(右上帯滋)	2,000より
中古 MP-435CM	2,000より
中古 IBM 5551-001	3,000より
中古 IBM 5551-001(破損品)	1,000より
中古 IBM 5555-B01	5,000より
中古 IBM 5555-B06(IBMCRT ヤケ少々有り)	5,000より
中古 IBM 8514	10,000より
新品 NEC FM30-651(サブディスプレイ)	10,000より
中古 NEC N5962-21	2,000より
中古 沖 IF-80125	3,000より
中古 沖 IF82040	3,000より
中古 三菱 GA-821A	3,000より
中古 三菱 GA-835C	3,000より
中古 三菱 MP-205GM(三菱グリーンモニタ)(マルチ16用)	2,000より
中古 松下 TH14-NM2G(ジャンク)	1,000より
中古 東芝 JWD-3700A(JW-500用 未検査)	2,000より
中古 東芝 PA7152(ジャンク グリーンモニター)	1,000より
中古 日立 C14-2170	2,000より
中古 日立 DC-120(デジタル)(日立B16用)	1,000より
中古 富士通 FMDPC631D(FMR-60/70用 パワースイッチOFFできない)	2,000より
各種フロッピーディスク	
新品 任天堂 ディスクシステム	4,000より
中古 5"FDD(故障)	1,000より
中古 FD-35W(曲がっている ドライブ1フタ、マニュアル無し)	1,000より
中古 FF200(未検査 B16用)	1,000より
中古 MG-31(3.5"FDD 工作必要)	3,000より
中古 MO-7616(光ディスク)(本体・ケーブルのみ)	50,000より
中古 NEC FD1155C	2,000より
中古 NEC FB-506	1,000より
中古 松下 JA-551	1,000より
中古 東京電子 LFD-550PC	3,000より
中古 東京電子 LFD-550IIPC	3,000より
中古 東芝 JWT-3008A(附属品無し)(JW-500用8"FDD未検査)	2,000より
新品 富士通 FMT-FD302(FM-TOWNS1F以降内蔵増設用)	2,000より
中古 富士通 MB27611	3,000より
中古 エプソン TF-20FM(FM用I/F付き、マニュアル無し)	3,000より
中古 シャープ CZ-300FS	3,000より
中古 シャープ CZ-503F	5,000より
中古 シャープ MZ-80BF	3,000より
中古 ロジテック LFD-562	3,000より
各種インターフェース類	
中古 MK-8801-02(ROMBO2)(PC-88用2水漢字ROMボード)	2,000より
中古 IBM 4772996(ASYNC通信カード)	1,000より
中古 IBM 5962821(高速アダプター)	3,000より
中古 IBM 6454223(IEEEアダプター)	3,000より
中古 NEC PC-8801-16(16ビットカード)	3,000より
中古 NEC PC-9801-14(マニュアル無し)(ミュージックジェネレーターボード)	応相談
中古 NEC PC-9801-23(8086ボード)	応相談
中古 NEC PC-9801-38L(マニュアル無し)	応相談
中古 NEC PC-9801LV-02	応相談
新品 東芝 JWT20940(通信セット)	応相談
中古 富士通 FM77-412(ビデオデジタイズカード)(マニュアル無し)	応相談
中古 富士通 MB22405(FM-7用 漢ROM)	応相談
中古 富士通 MB28021J(Z-80カード)	応相談
中古 シャープ CZ-6BN1(ボードのみ)	応相談
中古 シャープ CZ-8KR(X1用漢字ROM・マニュアル無し)	応相談
中古 CIS IF-55	応相談
中古 IBM 23F3982	1,000より
中古 NEC PWP-264(FDD I/F)	応相談
中古 シャープ CZ-8RS	応相談
中古 シャープ MZ-1P07A	応相談
中古 シャープ MZ-1R13	応相談
中古 シャープ MZ2000用プリンタ I/F	応相談
中古 シャープ SS-SC25 I/F	応相談
中古 ロジテック LFA-23	応相談
新品 富士通 FMT-413	応相談
中古 富士通 FM7用FDD I/Fボード	500より
中古 富士通 MB22407	1,500より
中古 富士通 NB22603	1,500より
中古 ICM IF-2720	1,000より
中古 緑電子 MDC-552NB(緑電子製98N用SCSI I/F)(ハーフ50P-NEC互換)	3,000より
中古 EMU-98(MIDI I/F マニュアル無し)	2,000より
中古 FD-1123(1MB FDD I/F マニュアル無し)	2,000より
中古 GPIB-9800(GPIB I/F)	1,000より
新品 GT40GPIB(GP-IB I/Fボード)	1,000より
中古 HDDインターフェースボード(J3100用(DYNABOOK除く)対応リトルB4)	2,000より
中古 IF80323(シリアルI/F)	1,000より
中古 INTER-8(1MB FDD I/F)	1,000より
中古 PC-8881用I/F	1,000より
中古 I/Oデータ PIO-4022(PC98用汎用I/F)	1,000より
中古 I/Oデータ PIO-9022B(デジタルI/Oボード)	1,000より
新品 I/Oデータ PIO-9032C(4チャンネルRS-232Cボード)	1,000より
中古 I/Oデータ PIO-9100(2HD I/F)	1,000より
新品 ICM IF-2820(Lスロット用HDD I/F(ICM)マニュアル無し)	3,000より
中古 NEC PC-8801-13(パラレルI/F)	1,000より
中古 NEC PC-9801-07(HDD I/F 容量注意(5MB))	1,000より
中古 NEC PC-9801-09(FDDインターフェースボード)	1,000より
中古 NEC PC-9801-15(FDDインターフェースボード)	1,000より
新品 NEC PC-9801-36(ストリーマーI/F)	1,000より
新品 NEC PC-9801-36(ストリーマーI/F)	1,000より
中古 NEC PC-9801-55(SCSI I/F)	3,000より
中古 NEC PC-9861(RS232C増設ボード)	2,500より
中古 NEC PC-9864(ネットワークインターフェースボード、ボードのみ)	1,000より
中古 NEC PC-9864L(ネットワークインターフェースボード、ボードのみ)	1,500より
中古 NEC PC-98XL2-04	1,000より
中古 NEC PC-H98-B03(ボードのみ)	3,000より
中古 松下 FS-IFA1(MSXスキャナ、ハンディプリンタI/F)	1,000より
中古 富士通 FM50L101(RS-232Cカード)	1,000より
中古 富士通 FM50N-601(HDD、FDD I/F付き、マニュアル無し)	1,000より
中古 富士通 FM60-102(RS232Cカード)	1,000より
中古 富士通 FM77-143(スキャナI/Fカード(77AV/40/20用))	1,000より
中古 富士通 MB22407(FM-7 FDD I/Fカード)	1,000より
中古 キャラベル LSD-286L(キャラベルFDD用 I/F)	1,000より
中古 キャラベル PC-98M03B(HDD I/F ボードのみ)	2,000より
中古 キャラベル PC-98M23(SCSI/SASI両用 I/Fカード)	5,000より
中古 シャープ CZ-6BM1(MIDI I/Fボード)	3,000より
中古 シャープ CZ-8BM2(未使用品、保証書無し、232C/マウスボード)	2,000より
中古 シャープ WV-041F(RS232C I/F)	1,000より
中古 ビクター IF-C9C(VHD I/F HC-95用)	1,000より
新品 ロジテック LFA-13(1MBFDD I/F)PC-8001/8801MKII用	1,000より
中古 ロジテック LFA-14(1MB FDD I/Fボード)	2,000より
中古 ロジテック LFA-23(FM-7用FDD I/F)	1,000より
新品 ロジテック LHA-11(ハードディスク I/Fボード)	1,000より
MIDI関連商品	
中古 アレンジ君(CA-30-4)98用5"	2,000より
中古 NEC PC-8801-10	1,000より
中古 カワイ サウンドパレット(SP-98N)MIDI音源	20,000より
中古 ローランド D-110(MIDI音源)	20,000より
各種プリンター	
中古 IBM 5513-100(IBM JX用プリンタ 10"熱転写)	2,000より
中古 IBM 5553-B01(マニュアル・シートガイド無し)	3,000より
中古 IBM 5553-B01(IBMプリンタ15"漢字ドット)	3,000より
中古 NEC N-5154-32(プリンタ本体のみ)	5,000より
中古 NEC N-5154-24	5,000より
中古 NEC N-5154-33	5,000より
中古 NEC N-5263-20	5,000より
中古 NEC N-5263-26	5,000より
中古 松下 KA1120EX(マニュアル無し)	2,000より
中古 精工舎 GP-250F(FM用マニュアル無し)	1,000より
中古 精工舎 GP-550E(フタ割れ、説明書無し)	2,000より
中古 精工舎 GP-700M	2,000より
中古 精工舎 SL-80MK	2,000より
中古 東芝 PA-7260(パソピア1C用プリンタ漢字可)	2,000より
中古 東芝 WTZ-0502A(東芝プリンタ、漢字不可、マニュアル無し)	2,000より
中古 日立 MB1050(マニュアル無し、日立)	5,000より
中古 日立 MP-1041A(日立プリンタ、本体のみ)	3,000より
中古 日立 PD-400(日立プリンタ、マニュアル無し)	5,000より
中古 富士通 FM-PR201	6,000より
中古 富士通 FMPR-302A	6,000より
中古 富士通 FMPR302A(マニュアル無しFM用ケーブル付)	5,000より
中古 富士通 MB27410A(富士通漢字プリンタ、15"マニュアル無し)	5,000より
中古 富士通 MB27410B(富士通プリンタ、本体のみ)	7,000より
中古 富士通 MB27411(富士通製)	8,000より
中古 エプソン IP130K	6,000より
中古 エプソン MP-100(プリンタ、取り説のみ)	2,000より
中古 エプソン MP-1000	1,000より
中古 エプソン RP-80(紙抑えのバネ無し)	1,000より
中古 エプソン RP-80II(マニュアル無し、シートガイド無し!)	1,000より
中古 エプソン UP-130K(マニュアル無し!?)	5,000より
中古 カシオ LBP-8IIAJ2	39,800より
中古 シャープ CE-125S(プリンタ、マイクロカセットレコーダ、PC-1245"1261用)	2,000より
中古 シャープ CE-140P(ポケコン用)	2,000より
中古 シャープ CE-140P(PC-1360他用カラードットプリンタ)	2,000より
中古 シャープ CE-150(マニュアル無し、プリンタ/カセットI/F(PC-1500/1501用)	7,000より
中古 シャープ MZ-1P02(マニュアル無し)	5,000より
中古 ライトマン ライトマン	3,000より
各種プリンター用オプション	
中古 NEC N5263-84	3,000より
新品 NEC PC-PR101G-04(PC-PR101G/G2用シートフィーダー)	5,000より
新品 NEC PC-PR102TL2-06	3,000より
新品 NEC PC-PR150H-04	3,000より
新品 NEC PC-PR201B-03	3,000より
新品 NEC PC-PR201B-04	5,000より
新品 NEC PC-PR201G-03	3,000より
中古 NEC PC-PR201GS-03	2,000より
新品 NEC PC-PR201GS-14	5,000より
中古 NEC PC-PR201H-02	2,000より
中古 NEC PC-PR201H-03	2,000より
中古 NEC PC-PR201T-06	2,000より
中古 NEC PC-PR201X-03	2,000より
中古 NEC PC-PR406-12	2,000より
中古 NEC PWP	2,000より
中古 エプソン ♯7336(HG2500用シートフィーダー)	2,000より
中古 エプソン ♯7499(AP80K用)	2,000より
新品 エプソン AP500RPH(AP500用ロール紙ホルダー)	1,000より
中古 エプソン ELINK(MAC用プリンターアダプター)	3,000より
新品 エプソン FBP3000CSF(カットシートフィーダ)	5,000より
新品 エプソン HG3000PTU(トラクターユニット)	3,000より
新品 エプソン HG5130CSFB(カットシートフィーダ)	5,000より
新品 エプソン HG800CSFS(カットシートフィーダ)	5,000より
新品 エプソン LP2000MMF(マルチメディアフィーダ)	5,000より
中古 エプソン VP-500TU(VP-500用トラクターフィーダー)	2,000より
新品 エプソン VP1000PTU(トラクターユニット)	3,000より
新品 エプソン VP1350PTU(VP-1350用プルトラクターユニット)	3,000より
新品 エプソン VP135EXCSF(カットシートフィーダ)	5,000より
新品 エプソン VP2000PTU(トラクターユニット)	3,000より
新品 エプソン VP550PTU(トラクターユニット)	2,000より
新品 エプソン VP800PTU(トラクターユニット)	2,000より
新品 エプソン XP2000CSFW(カットシートフィーダ)	5,000より
新品 エプソン XP2000PTU(トラクターユニット)	3,000より
新品 キヤノン ASF-0811J(BJ300J用オートシートフィーダ)	5,000より
新品 キヤノン ASF1311J(BJ330J用オートシートフィーダ)	5,000より
中古 キヤノン CW-CG12	1,000より
新品 キヤノン HF-6411(ハガキフィーダ)	2,000より
新品 キヤノン PCA-AX(LASERSHOT用コントロールカード)	3,000より
中古 キヤノン PCRAM-150	1,000より
新品 キヤノン PCROM-EXII	5,000より
中古 シャープ WD-01TE	2,000より
中古 スター FONT CARTRIDGE(♯87289220)(STAR製、細字ゴシック体漢字)	2,000より
新品 スター PT-15XJ(スター製)	2,000より
新品 スター SF-15DE(スター製)	5,000より
中古 KJ-60(プリンタ用、CGカートリッジ)	2,000より
中古 SF-100P(シートフィーダー)	3,000より
中古 NEC NM-9032-03(ハガキフィード拡張セット)	2,000より
中古 NEC NM9022-04(カラーユニット)	2,000より
中古 NEC PC-8821-02(トラクタフィーダ)	2,000より
中古 NEC PC-8821-03(トラクタフィーダー)	2,000より
中古 NEC PC-PR101-14(シートフィーダー)	5,000より
中古 NEC PC-PR101G-03(トラクターフィーダー)	3,000より
中古 NEC PC-PR101GS-03(トラクターフィーダー)	3,000より
中古 NEC PC-PR150H-04(シートフィーダー)	5,000より
新品 NEC PC-PR201-02K(2水漢字ROM)	3,000より
中古 NEC PC-PR201-13	2,000より
中古 NEC PC-PR201-15	2,000より
中古 NEC PC-PR201GS-03(トラクタユニット、売上戻し)	2,000より
中古 NEC PC-PR201H-02(201H用2水漢字ROM)	2,000より
中古 NEC PC-PR201T-02(2水漢字ROM)	2,000より
中古 NEC PC-PR201T-15(ピンフィーダ)	2,000より
中古 NEC PC-PR201T-15	2,000より
中古 NEC PC-PR201X-03(トラクターフィーダー)	2,000より
中古 NEC PC-PR406HS-01(シートフィーダー)	5,000より
中古 NEC PC-PR406M-01(シートフィーダー)	5,000より
中古 松下 FW-HFU1(はがきフィーダ)	2,000より
新品 東芝 JWX2093C(シートフィーダー)	2,000より
新品 富士通 FMPR-201R1(2水漢ROM)	3,000より
中古 富士通 FMPR-302T2(トラクタ)	2,000より
新品 富士通 FMPR-353CG3	3,000より
中古 富士通 FMPR302C2(カットシートフィーダー)	5,000より
中古 エプソン ♯7307(VP-85K用トラクタユニット)	2,000より
中古 エプソン ♯7336(オートシートフィーダ)	3,000より
中古 エプソン ♯8693(SP-80用PCROMカートリッジ、マニ無し)	1,000より
中古 エプソン ♯8695(SP-80用FMROMカートリッジ)	1,000より
中古 エプソン AP500FC1(AP500シリーズ用漢字ゴシックフォントカートリッジ)	2,000より
新品 エプソン AP500FMRC(AP-500用FMROM)	2,000より
新品 エプソン AP500XRC(AP-500用X68ROM)	2,000より
中古 エプソン APCSF(カットシートフィーダー)	4,000より
中古 エプソン HG3000CSFW(ペーパーサポート、スタッカ金具、前面カバー無し)	1,000より
新品 エプソン PRFC3(漢字ゴシックフォント(HG4800用)	2,000より
中古 エプソン VP-1350CSFS(カットシートフィーダ)	5,000より
中古 エプソン VP-800CSF(ペーパーサポート破損)	1,000より
新品 エプソン VP-800CSF(シートフィーダー)	3,000より
新品 キヤノン BM-1(フォントカード)(LBP-B406S/D、LBP-A404)	5,000より
新品 キヤノン JA-PCROM-EX(ROMボード)	5,000より
新品 キヤノン JB-PCROM-EXII(LASER SHOT用 拡張ROM)	5,000より
新品 キヤノン JSC-1(角ゴシック体(S)フォントカード(LBP-B406S/D、LBP-A404)	5,000より
中古 キヤノン PCN-201H(LBPコントロールカートリッジ)	5,000より
中古 シャープ WD-01TF(カットシートフィーダ)	1,000より
中古 シャープ WD-03TF(はがきフィーダ)	1,000より
新品 スター PT-15XM(JS/JR200CL用)トラクタユニット	2,000より
新品 ブラザー PF-50(ピンフィードユニット)(M-1024シリーズ/M-1009/DM5用)	1,000より
各種RAM	
中古 I/Oデータ PIO-PC34FX-2M(98用)	応相談
中古 I/Oデータ EP-286B-4MB(286B/386NA~用)	応相談
中古 I/Oデータ EP-NTB-4M	応相談
中古 I/Oデータ EP-RB7D-8MS(PC-386、486用8MB)	応相談
中古 I/Oデータ EP-S1Mn-4M(ボードのみPC-386NAR用)	応相談
中古 I/Oデータ EP-S1Mn-4M(IOS-10mini無し、PC-386NAR用)	応相談
新品 I/Oデータ EX34F-4ML	応相談
中古 I/Oデータ FA34-4M(FA用)	応相談
中古 I/Oデータ FA34-8M	応相談
中古 I/Oデータ FS34-4M(IOS-10付き)	応相談
新品 I/Oデータ NT34-2ML	応相談
中古 I/Oデータ NT34-6M(PC-98NS/T専用)	応相談
新品 I/Oデータ PIO-31SS-1.5MA	応相談
中古 I/Oデータ PIO-31SS-1M	応相談
中古 I/Oデータ PIO-31SS-2M	応相談
新品 I/Oデータ PIO-31SS1.5MA	応相談
中古 I/Oデータ PIO-31SS-2MB(マニュアル無し)	応相談
中古 I/Oデータ PIO-31SS-2MA	応相談
中古 I/Oデータ PIO-34HX-2M	応相談
中古 I/Oデータ PIO-6834-4M(ボードのみ、X68000用)	応相談
中古 I/Oデータ PIO-6BE-A(PRO、ACE用)	応相談
中古 I/Oデータ PIO-6BE2-2M(X68000汎用スロット用)	応相談
中古 I/Oデータ PIO-9034A-2(ボードのみ)	応相談
中古 I/Oデータ PIO-9034E-3N(384K、マニュアル無し)	応相談
中古 I/Oデータ PIO-9234-1ME(事務所へ)	応相談
中古 I/Oデータ PIO-9234G-1.5M(マニュアル無し)	応相談
中古 I/Oデータ PIO-9234G-1MF(マニュアル無し)	応相談
中古 I/Oデータ PIO-9234G-3M2(ボードのみ)	応相談
中古 I/Oデータ PIO-9234G-4M	応相談
新品 I/Oデータ PIO-9834-1MD	応相談
中古 I/Oデータ PIO-9834L-2MG(IOS-10付き)	応相談
中古 I/Oデータ PIO-98N(8MB)	応相談
中古 I/Oデータ PIO-9X34P-2MF	応相談
中古 I/Oデータ PIO-9X34P-4MG	応相談
中古 I/Oデータ PIO-EX13450J-4M(サブRAM、マニュアル無し)	応相談
新品 I/Oデータ PIO-EX134S-2M	応相談
中古 I/Oデータ PIO-EX34-2M(サブボード、ボードのみ)	応相談
新品 I/Oデータ PIO-EX34F-2ME	応相談
中古 I/Oデータ PIO-RA134-2M(マニュアル無し)	応相談
新品 I/Oデータ PIO-SB34-2ME	応相談
中古 I/Oデータ PIO-SIM61-2M(マニュアル無し)	応相談
中古 IBM 1MB記憶キットII(4773145)	1,000より
中古 IBM 5962885(IBM 多重記憶カード)	1,000より
中古 IBM 4772995(メモリーカード)	1,000より
中古 IBM 4773145 1MB(5541-M/P、5535-M)	1,000より
中古 IBM 5962858 4MB(5561-G/H/J/K/M/P、5551-J/K/M/P、5541-J/K)	1,000より
中古 IBM 5962859 1MB(5561-M/P、5551-M/P)	1,000より
中古 IBM 5962859 1MB(5561-M/P、5551-M/P)	1,000より
中古 IBM 6454131 1MB	1,000より
中古 IBM 6454133(メモリーカード)	1,000より
中古 NEC PC-8801-01(88用漢字ROM)	500より
中古 NEC PC-8801-02(128K、附属品無し)	1,000より
中古 NEC PC-8801-02N(128K)	1,000より
中古 NEC PC-9801-21(増設用)	1,000より
中古 NEC PC-9801-21N(増設用)	1,000より
中古 NEC PC-9801-22(プロセッサー)	1,000より
中古 NEC PC-9801-31(128K)	1,000より
中古 NEC PC-9801-51	1,000より
中古 NEC PC-9801-53(1MB SIM増設可)	1,000より
中古 NEC PC-9801U-02(98U用16色ボード)	1,000より
中古 NEC PC-9801-02(マニュアル無し)	1,000より
中古 NEC PC-98XL-01(512KB)	1,000より
中古 NEC PC-98XL-03(プロセッサ)	1,000より
中古 NEC PC-98XL2-01	1,000より
中古 NEOS GOLD98-8MA(PC-98N用)	10,000より
中古 沖 IF80327(512K)	500より
中古 松下 CF-2131	1,000より
中古 東芝 J31MESS1	1,000より
中古 東芝 J31MESS2	1,000より
中古 東芝 J31MESS2	1,000より
中古 東芝 J31MESS5(4MB、マニュアル無し)	1,000より
中古 東芝 J31RBGT2(GT041A用、2MRAM)	1,000より
中古 東芝 PWS-5417A(J3100ラップトップ用512K)	1,000より
中古 東芝 PWS-5418A(896KRAMカード(J31SL用))	1,000より
中古 東芝 PWS-5431A(J3100GX用3M)	1,000より
新品 富士通 FM50NEM42(FMR50NBX/T1/T2(4M)事務所より)	応相談
新品 富士通 FM50NSM128(FM noteBook用ICカード)	応相談
中古 富士通 FM70EM2M	1,000より
中古 富士通 FM70EM4-M2	1,000より
新品 エプソン EP-RB8-4M(I/O製 386P用内蔵4M)	応相談
中古 エプソン PC-BRB41(エプソン製4M RAM)	応相談
中古 エプソン PCRDC(1、25MB RAMドライブカード)	応相談
中古 シャープ CE-151	500より
中古 シャープ CE-161	500より
中古 シャープ CE-212M(RAM CARD 8K ポケコン用)	500より
キャリングケース類	
新品 NEC PC-9801LV-05(キャリングケース)	3,000より
新品 NEC PC-98LT-05K(キャリングケース)	5,000より
新品 エプソン PCLCC2(エプソン製キャリングケース)	5,000より
新品 エプソン PCNCC2(キャリングケース)	0より
コプロ	
新品 NEC PC-9801-65	3,000より
新品 NEC PC-9801-670	3,000より
中古 IBM 5962870(D80287-10)コプロセッサIV(5561モデルM・P/5551モデルM・P)	1,000より
中古 IBM 6237309(数値演算共用プロセッサIII)	1,000より
中古 NEC PC-9808	1,000より
中古 インテル 80287-10MHz(PC286V-STDと一緒に入荷)	1,000より
スキャナー	
中古 FW-KRS509(イメージスキャナ)	応相談
中古 WD-04HS(スキャナ、取り説なし)	応相談
中古 サンダースキャン	応相談
中古 IBM 5392-J01	応相談
中古 キヤノン CW-1M02A	応相談
中古 松下 FW-KRS501	応相談
中古 富士通 F6116IS2(スキャナ OASYS F-ROM用)	3,000より
中古 富士通 F6166IS1	応相談
中古 富士通 FMSC-101(スキャナ)	応相談
中古 富士通 FMSC-201G(輸送用ネジ無し(持ち帰りが好ましい))	応相談
中古 CW-IMO1(モノクロスキャナー)	応相談
その他の商品	
中古 富士通 FMDP-ST01(CRTスタンド)	100より
中古 Z-HC1(ハンディコピー、ACアダプタ他社製)	1,000より
新品 FUJI 写楽αII(ハンディーコピー)	10,000より
中古 三洋 SANFAX-1B(ファクシミリ、ジャンク品)	3,000より
中古 各社 JOYパッド(JOY)	500より
中古 各社 ジョイスティック(ジョイスティック)	500より
中古 NEC PC-9801N-17(98N/NV用電源パック)	2,000より
新品 NEC PC-9801N-08	15,000より
新品 NEC PC-9801N-17	2,000より
新品 NEC PC-9801N-19	2,000より
中古 NEC PC-98XL2-06(縦置台)	500より
中古 NEC PC-KD902(チルドスタンド、KD-854・855他)	500より
新品 NEC PI-ET1-2M(パソコンハンド 5"2HD)	2,000より
中古 NEC PWP-RC1(毛筆体カード)48ドット(1・2水)文豪ミニ7/5H・Rシリーズ用)	2,000より
中古 東芝 PWS5156A(スーパービュー、カードプラー無し)	3,000より
中古 富士通 F6110AD2	3,000より
中古 エプソン PC-CRS(PC-CLUB用CRTスタンド)	1,000より
新品 エプソン PCNTAC(PC386NA用ACアダプター)	応相談
新品 エプソン PCNTBP(386NA用バッテリーパック)	応相談
新品 エプソン PCNTBP2(バッテリーパック(386NW/NAE/NWR用))	応相談
中古 サンワサプライ TP-71(プリンタ防振装置)	1,000より
中古 シャープ CZ-6ST1B(CZ600D用チルドスタンド)	1,000より
新品 メルコ RE-1000(メルコ232Cバッファ)	応相談
新品 ロジテック LMP-400R 1M(プリンターバッファー)	応相談
新品 ロジテック LMP-400S512(プリンターバッファー)	応相談
中古 シャープ CE-2501(ポケコン用周辺機器)	応相談
中古 SM-30(300ボー)	500より
新品 NEC PC-9801N-06L(モデム)	応相談
中古 シャープ MZ-1X22(モデム)	応相談
中古 シャープ WV-01MD(モデム、マニュアル無し、塗装落ち有り)	応相談
中古 東芝 J31MCGS1(J3100用内蔵モデム)	応相談
中古 タムラ ACTAM MP-300(モデム電話、マニュアル・232C/モジュラーケーブル無し)	1,000より
中古 ニヴァガジャパン ZOO(ラジオカセット)	2,000より
中古 NEC PC-6082(データーレコーダー)	500より
中古 NEC PC-DR321(データーレコーダー)	500より
中古 SONY SDC-600(データーレコーダー)	500より
中古 松下 RQ-8030(データーレコーダー)	500より
中古 任天堂 HVC-008(データーレコーダー)	500より

お電話での お申込みは 03(3463)4455(ヨシココ)

FAXでの お申込みは 03(3463)2394



ブランディッシュ2
Brandish 2
THE PLANET BUSTER
〜ザ プラネット バスター〜
がんばる！RPG Bra2
ソフトハウスのファルコムがRPGの未来をマジメに考えた!!
待望の地上面を含み、前作6ステージから一挙22ステージ
冒険の始まりである監獄島ベルサドスをはじめ森や町、海岸線など変化に富んだステージを用意。マップの種類は前作6パターンから一挙に22パターンへ飛躍的にボリュームアップ。
RPG性とシナリオの充実
前作の魅力、迷宮の謎解きを楽しむ要素に加え、物語のドラマチックな展開がいちばんの見せ場。また剣を鍛冶屋で打ち治すことによる回復・増強もRPG性に厚みを加えている。
自由に遊べる新機能と増えたアイテムetc.
システムの基本は前作を引き継ぎ改良を加えている。ユニークなのは、装備の自由度がかなり広がったこと。盾と剣のスタンダードなスタイルだけでなくいろいろな組み合せが可能になった。
好評発売中！
PC-9801VM/UV以降・PC-286/386シリーズ 5"/3.5" 2HD 6枚組
要バスマウス■価格12,800円(税別)
スタッフ募集！
●ファルコムは、ゲーム好きの人間が一人また一人と集まり、いつのまにか形になっていった会社です。ですから「会社は社員一人一人が主役として立つための舞台である」と考えています。明確な目標とそれを実現できるだけの力を持った人材に長く勤めて欲しい、落ち着いた環境でじっくりとクオリティの高い作品を作って欲しい、そういう気持ちがゲーム会社としての看板を掲げた12年前から生き続けているのです。
※'94年新卒及び未経験者の方も歓迎します！
職種：グラフィック、プログラマ、シナリオ、音楽、総合職　資格：高卒以上、年齢30歳位まで。
お問合せ：詳しい要項をお送りいたします。葉書またはお電話でご請求下さい。
連絡先：〒190 東京都立川市曙町1-14-13 立川MKビル BOX-B7
日本ファルコム株式会社 0425-27-0555 担当：稲屋、藤井
Falcom
イラストレーション：末弥 純

第十二巻第八号通巻一三四号 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 一九九三年七月二十五日印刷 一九九三年八月一日発行

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田一－十一－十五 電話〇三(三四四五)六一一一

特別定価480円(本体466円) 雑誌18361-08 T1018361080486